

2 PEŁNY CD



Gwiazdkowy prezent
**Pełna wersja gry
"Prawo Krwi"**

ponad 100
stron!

Nr 7/96 (7)
Grudzień 1996

INDEX: 3345
ISSN: 1426-2916
cena **12zł 99**
(129900)

GRY

- Crusader: No Regret
- Sonic CD
- Daggerfall
- Diablo
- Harvester
- Fate
- Gene Wars
- Pandora Directive
- Lighthouse
- Scorched Planet
- Time Commando
- Cyber Gladiators
- Blood&Magic ... oraz wiele innych

PROGRAMY

-Jak to działa?

Polska wersja przebojowego programu edukacyjnego firmy Dorling Kindersley

-Dyktando

Redakcja pokonana. Super trudne, ale i super przydatne (super uczące)

-Chessmaster online

Weź udział w sieciowym pojedynku. Czy nadal twierdzisz, że jesteś mocny?

-Cubase Score

"Oni" naprawdę używają tego programu komponowania

-Profesor Henry - Słownictwo

Potęga elokwencji w języku obcym

-Super Print

Ujarmić każdą drukarkę - czyli jak zaoszczędzić pieniądze

-Photo Impact

Potężna aplikacja dla bardziej i mniej zaawansowanych grafików

Brak CD-ROM'u? Zapytaj swojego sprzedawcę

Brak CD-ROM'u? Zapytaj swojego sprzedawcę



SILVER SHARK

ISSN 1426-2916



▲▲▲ W opakowaniu 2 płyty CD z polskim menu

Zamiast podsumowania...

No i stało się. Oto Action jakiego jeszcze nie widzieliśmy, a którego od tej pory nie będzie można nie zobaczyć! Przyznam, że wszyscy tu w redakcji jesteście bardzo dumni z nowej matrycy do naszego pisma. W związku z tym prosba - nasze samouwielbienie mogło spowodować zaślepienie, zatem: czy bylibyście tak mili i powiedzieli, jak Wam podoba się szata graficzna? Czy rzuca się w oczy i jednocześnie nie razi ich? Jeśli tak to znaczy, że jest tak jak myśleliśmy i udał nam się prezent gwiazdkowy, nie jedyny zresztą w tym miesiącu... (patrz niżej). Grudzień to miesiąc prezentów i podsumowań. O tych pierwszych za chwilę, jeśli natomiast chodzi o podsumowania to cóż... Możemy uznać rok 1996 za w pełni udany. Nie wiadomo jak rząd poradzi sobie z deficytem budżetowym, inflacją, roszczeniami emerytów ani jak ponowny wybór Billa Clintona na prezydenta Stanów Zjednoczonych wpłynie na szanse przystąpienia Polski do NATO. Ale na szczęście łamy CDA to nie miejsce do snucia TEGO RODZAJU rozważań podsumowujących. Mijający rok był naprawdę dobry dla zainteresowanych, czyli dla graczy, użytkowników wszelkiego rodzaju programów edukacyjnych, narzędziowych, graficznych itp. Mamy za sobą premiery tak długo oczekiwanych: Quake'a, Duke Nukem'a 3D, Z, Warcrafta 2, Wing Commander 4, Megarace 2, Virtua Fighter, Settlers 2, również polskich dzieł - AD 2044, Polanie, Lew Leon. Mieliliśmy okazję jako pierwsi na świecie przedstawić zarysy dzieła, które zamuruje wszystkich (choć dopiero w 1997 roku), mowa oczywiście o Clashu. Cieszy zwłaszcza polepszanie sytuacji na polskim rynku. Zarówno rodzimi producenci, jak i dystrybutorzy produktów zagranicznych starają się, abyśmy mieli dostęp do dzieł najwyższego lotu. Stąd z jednej strony AD 2044, a z drugiej - bardzo szybka polska premiera Quake'a i Albiona. Postęp należy też odnotować w dziedzinie programów edukacyjnych - spojrzcie tylko na LinguaLand, Oksfordzką Encyklopedię Historii Świata czy też edycje przygotowywane przez przybierającego coraz wyraźniejsze kształty potentata Optimusa (mowa na przykład o Jak To Działa czy Moje Pierwsze ABC - z zaciekawieniem śledzić będziemy kolejne posunięcia Optimusa) - czy macie coś do zarzucenia tym produktom? Rok 1996 oczywiście potwierdził po raz kolejny rewolucyjność związaną z rozwojem przemysłu software'owego i hardware'owego. Po raz tysiąc któryś uległo korekcie to, co nazywa się standardem w dziedzinie sprzętu. Tak, tak Quake na 486 z 4 MB RAM i kartą graficzną 512 KB to nie Quake, a uruchamianie Virtua Fighter na Pentium 75 z 8 MB zakrawa na profanację. Nie chcę już mówić, jakie reguły co do sprzętu będą obowiązywały w 1997 roku... No i wreszcie mijający rok to rok premiery Waszego ulubionego magazynu. CD Action pojawił się nagle, nagle wtargnął do Waszych domów i wpakował się ze swoim cover CD do Waszych napędów CD-rom. Przez ten cały czas nie staliśmy w miejscu. Każdy numer to doskonalenie szaty graficznej, czytelności, atrakcyjności, podnoszenie poziomu, praca nad menu do cover CD. Jesteśmy po to, abyście wiedzieli co w trawie piszczy - brzmi jak slogan reklamowy? - nie, to jest po prostu opis faktów: między innymi w lipcowym numerze CDA jako pierwsi na świecie przedstawiliśmy Wam Quake'a. Numer 7 to 100 stron na świetnym papierze, dwa kompakt i gotowość do dalszej (r)ewolucji. Zamykamy nim rok 1996. Niestety nie udało się uzyskać z siedziby Westwooda obiecanego Command & Conquer: Red Alert. Wspólnie z Virginem przygotowują ostre działania zaczepne ze swoim nowym produktem na sam koniec roku, na okres największej gorączki zakupów. Jak by tu Was pocieszyć? Wierzcie mi - to pytanie towarzyszyło nam ciągle przy przygotowywaniu tego numeru. W końcu znaleźliśmy! Pocieszenie jest jednocześnie super prezentem gwiazdkowym - OTRZYMUJECIE OD NAS PEŁNĄ KOMERCYJNĄ WERSJĘ GRY "PRAWO KRWI" - w tej walce na śmierć i życie po prostu trzeba wziąć udział. To jest ta nadzwyczajna zawartość cover CDs tego numeru. A co w części "zwyckiej" - powiem nielogicznie: same "niezwyckajności". Ale dalej wszystko układa się w logiczną całość: komercyjne wersje programów PhotoImpact i SuperPrint. To na początek. Mamy edukacyjne dzieła Wit Softu: Pitagoras i Grammar Tree. Encyklopedia zasad poruszania się wszystkich bytów we wszechświecie to How Animals Move. Cubase, to zgodnie ze słowami na okładce, prawdziwa perełka, narzędzie przy pomocy którego komponują najwięksi w światku komputerowym. Jeśli chodzi o gry... no cóż, moi drodzy Fate, Crusader: No Regret, Harvester, Blood & Magic, Time Commando: to kolekcja, która przygwoździ Was do fotela przy komputerze na długie tygodnie (do ukazania się kolejnego CDA). Rewelacja to zapewne Smurfy (na razie dzisiaj tylko opis, ale za miesiąc, dwa... kto wie). Jeśli jesteśmy już przy zapowiedziach: nie chcę już więcej prorokować. Ale za trzecim podejściem Red Alert po prostu MUSI (oby) w końcu trafić w nasze, Wasze ręce... Tym optymistycznym akcentem kończę niniejsze opowieści. Już wiecie, czego wszystkim życzę na nadchodzące: Święta Bożego Narodzenia i Nowy Rok. Czy życzenie otrzymania gry to nie przesada na tak ważne święta? Nie wiem, po prostu odrzywa się pasja, zapal, zapalenie, z jakim pracujemy. Wiemy, że Wy tak samo to rozumiecie. Przyjmijcie życzenia spełnienia tego, co się Wam marzy.

Marianne Turewskiej

Marianne Turewskiej

Z oka
musi
kultu
fory,
i ksia
pytar

1. J
C
2. W
F
v
K
3. F
t
s
P
s
K

Odp
przy
pocz
z nal
znaj
stron
do d
Do w
atral

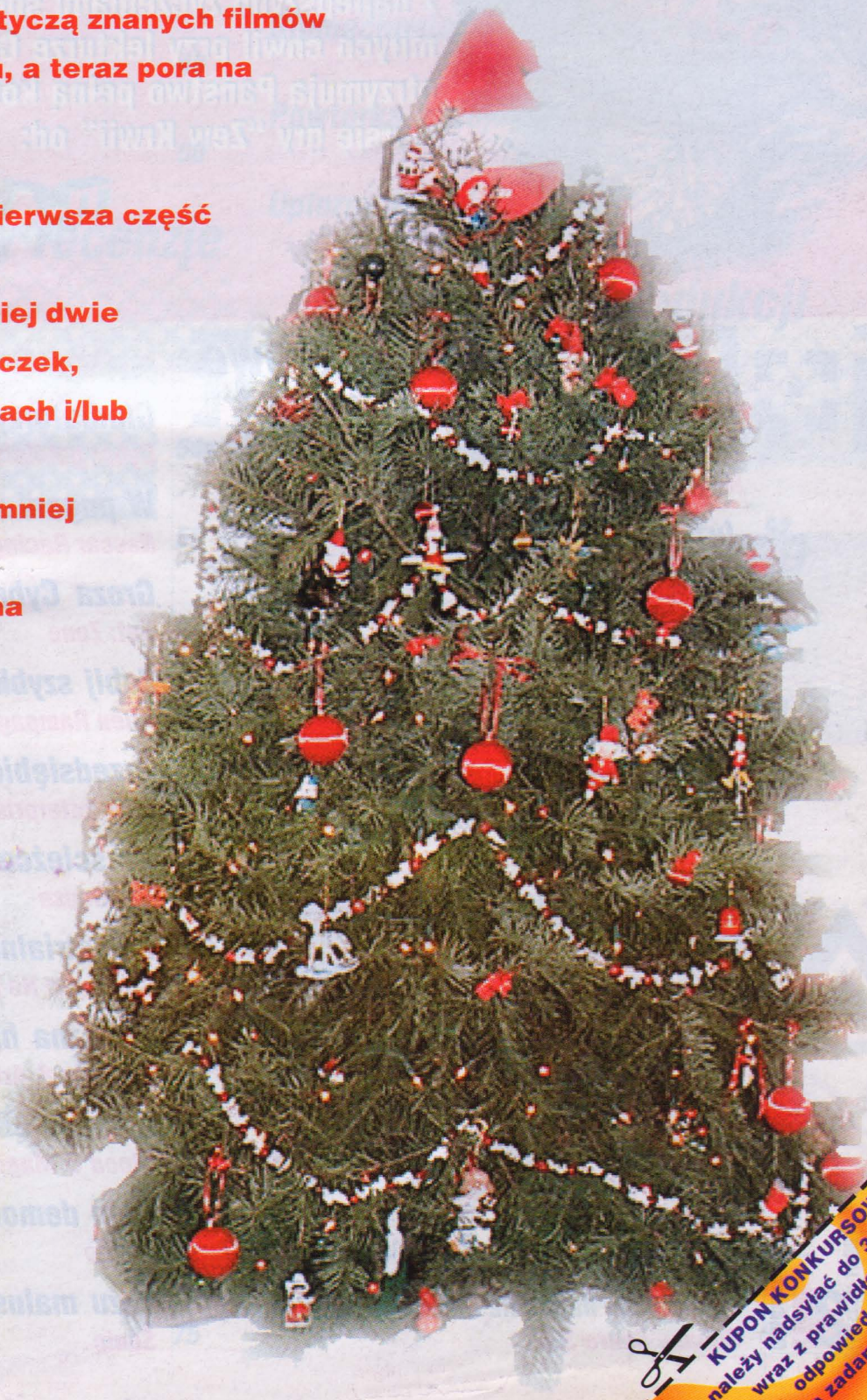
KONKURS ŚWIĄTECZNY

czyli jak otrzymać od nas upominek !

Z okazji świąt przygotowaliśmy dla Was niewielki (ze względu na wysiłek, który musicie w niego włożyć) konkurs. Nie da się ukryć, że miłośnicy szeroko pojętej kultury związanej z fantastyką naukową będą tu mieli fory, ponieważ pytania dotyczą znanych filmów i książek SF. I tyle wstępu, a teraz pora na pytania!

1. Jaki podtytuł nosiła pierwsza część Gwiezdných Wojen?
2. Wymieńcie przynajmniej dwie pary robotów-nierozłączek, występujących w filmach i/lub książkach sf.
3. Proszę podać przynajmniej trzy filmy z Arnoldem Schwarzeneggerem, na podstawie których stworzono gry komputerowe.

Odpowiedzi prosimy przysyłać na kartkach pocztowych wyłącznie z naklejonym kuponem znajdującym się w rogu strony z dopiskiem: do dnia 31.01.96.
Do wygrania wiele atrakcyjnych nagród.



 **KUPON KONKURSOWY**
należy nadsyłać do 31.12.96
wraz z prawidłowymi
odpowiedziami
na zadane pytania

Zawartość numeru



Z okazji zbliżających się Świąt Bożego Narodzenia oraz Nowego Roku wraz z najlepszymi życzeniami spędzenia wielu miłych chwil przy lekturze CD_ACTION, otrzymują Państwo pełną komercyjną wersję gry "Zew Krwii" od:



Programy użytkowe

- | | |
|--|----|
| Kangur skacze
- Czyli jak poruszają się zwierzątka
<i>How animals move</i> | 4 |
| Już za rok matura
- Matematyka stanie się prostsza
<i>Pitagoras</i> | 6 |
| Uskrzydłony wydruk
- Czyli o drukowaniu prawie wszystko
<i>SuperPrint 4.0</i> | 8 |
| Majstersztyk!
- Wspaniała multimedialna encyklopedia
<i>Jak to działa?</i> | 9 |
| Barwna galeria
- Pełna paleta możliwości
<i>PhotoImpact 3.0</i> | 12 |
| Zmagania z ortografią
- Surowy nauczyciel?!
<i>Dyktando 1.0 for Windows</i> | 14 |
| Profesor Henry uczy
- Doskonały program do nauki słówek
<i>Profesor Henry</i> | 16 |
| Dźwięczny PC
- Doskonałe narzędzie do obróbki dźwięku
<i>Cubase Score 3.0</i> | 18 |

Gry przeglądnij

- | | |
|---|----|
| Gladiatorzy
<i>Cyber galdiator</i> | 21 |
| W pogoni za zwycięstwem
<i>Nascar Racing2</i> | 22 |
| Groza Cyberprzestrzeni
<i>Net: Zone</i> | 24 |
| Zabij szybko i ... boleśnie
<i>Alien Rampage</i> | 26 |
| Przedsiębiorca
<i>Free enterprise</i> | 27 |
| Na ścieżce czasu
<i>Timelapse</i> | 28 |
| Industrialna rzeźnia
<i>Crusader: No Regret</i> | 30 |
| Mroczna historia Amuletu
<i>Amulets & Armor</i> | 32 |
| Krwawe oblicze magii
<i>Blood & Magic</i> | 34 |
| Cień demona śmierci
<i>Diablo</i> | 36 |
| Jeżu malusieńki
<i>Sonic</i> | 39 |

Wojna na dwóch nogach <i>G-Nome</i>	40
Mechaniczny Explorator <i>M.A.X.</i>	42
Animowane szaleństwo <i>Toonstruck</i>	44
Rewolucjonista <i>Krazyivan</i>	46
Wojny genetyczne <i>Gene Wars</i>	48
Krwawy koncentrat <i>Fate</i>	50

Gry recenzje

Planeta śmierci <i>Scorched Planet</i>	52
Puszka Pandory <i>Pandora Directive</i>	54
Latarnia <i>Lighthouse</i>	58
Hyper hokej <i>Hyperblade</i>	61
Wiraże <i>Network Q RAC Rally</i>	62
Szept w mroku <i>Azrael's Tear</i>	64
Podróże przez czas <i>Time Commando</i>	66
Kłątwa templariuszy <i>Broken Sword</i>	68
Zabójczy wyścig <i>Death rally</i>	70
Powtórka z roz(g)rywki <i>Doom 95</i>	71
Wesołe miasteczko <i>Harvester</i>	72
Granica błędu <i>Hardline</i>	75

Clarke na krążku <i>Rama</i>	76
Prawo krwi <i>PEŁNA WERSJA - PREZENT ŚWIĄTECZNY</i>	78
Szach-mat w sieci <i>Chessmaster Online</i>	79
Królestwo magii i sztyletów <i>Daggerfall</i>	80
Biomechaniczny exterminator <i>Bedlam</i>	84
Powtórka z wojny secesyjnej <i>Bottleground: Shiloh</i>	87
Upiorny bilard <i>3D Ultrapinball: Creep night</i>	88

W produkcji

Hippisi i faszyści <i>Demon Driver</i>	90
Bye, bye Quake!? <i>Unreal</i>	92

RETRO

Potęga ciemności <i>Tie Fighter</i>	93
---	----

Solucje

Solucje	94
----------------	----

SCENA KOMPUTEROWA

Relacja na gorąco z GRAVITY '96	96
--	----

Tipsomania

8 sposobów na "życie"	98
------------------------------	----

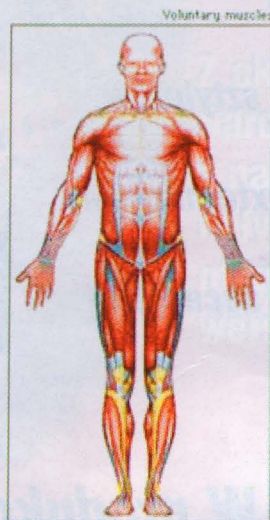
Oferta dla prenumeratorów	99
----------------------------------	----

Kangur skacze

Czyli jak poruszają się zwierzątka

Po prawej w głębi:
Ten okaz wygląda
jakby znajomo....
Kiedyś widziałem
coś takiego w ruchu
- uciekało przed
mamutem
w zawrotnym
tempie. Podobno to
czerwone mięso
służy im do
poruszania się.
Ciekawe jak to
wszystko działa?

The Machinery of Movement Muscle

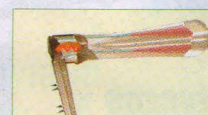


Muscles (meat) make up a large proportion of the mass of the body, for example 46% in an antelope. The muscles shown in the illustration are attached to the skeleton and power movements of the body. They are called voluntary muscles because we can operate them at will. There is also involuntary muscle that we cannot consciously control in the heart and in the walls of the guts, that is used to pump blood round the body and move food along the gut. We will be concerned only with voluntary muscle.

Jumping Catapults



This model of a locust leg has the tendon spring. When the extensor and flexor muscles both contract, holding the knee bent, the extensor muscle stretches the tendon. Then the flexor muscle relaxes very rapidly. This allows the stretched tendon to recoil rapidly straightening the leg.



This model of a locust leg has the skeleton spring. The extensor and flexor muscles both contract, holding the knee bent and compressing the spring. When the flexor muscle relaxes rapidly the spring recoils and straightens the leg.

swoją produkcję jako niezwykle podróż, dzięki której dowiemy się jak zwierzęta chodzą, latają, pływają, skaczą, itp, itp, tych określeń jest całe mnóstwo! Kto by pomyślał, że taka czynność jak przemieszczanie się jest tak niezmiernie zróżnicowana i tak przebogata w formie. Na przykład umiejętności kangura wcale nie są wyjątkowe. Na świecie żyje wiele zwierząt wykorzystujących podobnie nietypową formę lokomocji. Pewien mały pustynny gryzoń (wielkości kciuka) skacze na wysokość pół metra i tą metodą przemieszcza się z prędkością ośmiu metrów na sekundę! Potrafi on, dzięki frędzelkowi na końcu ogona, zmienić kierunek skoku w locie i umknąć drapieżcy! Umiejętności kangura stają się przy tym małym stworzonku całkiem nikle. Po załadowaniu HAM ukazuje się graficzna plansza przedstawiająca miejsce i środowisko życia wielu zwierząt, czyli las, łąka, jezioro, itp. Na tej planszy umieszczono przedstawicieli poszczególnych biotopów. A więc: w symbolicznym powietrzu szybują ptaki (są to przedstawiciele różnych rzędów, np drapieżne, kuraki, wróblowate itp.), w wodzie możemy kliknąć na ryby (sposób ich poruszania w zależności od środowiska, może być różnorodny).

HOW ANIMALS MOVE

R. McNeill Alexander

Guided Tours

Explore

An encyclopaedia of animal movement - the beauty and the fascinating secrets revealed.

Otoczający nas świat przyrody rządzi się własnymi prawami, które powstały w niewyobrażalnej dla nas, zamierzczłej przeszłości. Mimo, że jesteśmy jej dziełem, często o tym zapominamy, a cywilizacyjna otoczka jeszcze bardziej oddala nas od takich myśli. Proponuję więc odświeżyć umysł i płuca i wybrać się do parku, a najlepiej do lasu. Przy okazji spaceru poobserwujmy i posłuchajmy ptaków ukrytych gdzieś w koronach drzew. Może uda się też, wypatrzeć rudego futrzaka jak błyskawicznie wspina się i zwinnie skacze. A w zasadzie jak to się dzieje, że wiewiórka tak zwinnie pomyka po drzewach? Czy myszółw lata tak samo jak nietoperz? Jak węże wpełzają na drzewa? Zaraz, zaraz, a czy one w ogóle to potrafią?!

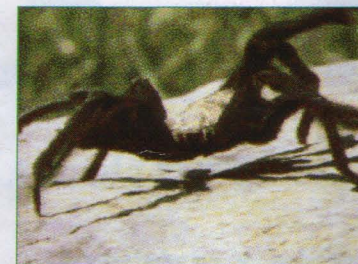
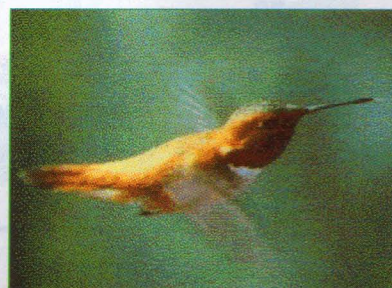
Jżeli kiedykolwiek nasunęły się Państwu takie i inne pytania, proponuję zasiąść za komputerem (po spacerze) i uruchomić interaktywną encyklopedię pod tytułem:

Jak poruszają się zwierzęta (How Animals Move). Ten niezwykle interesujący program Maris-u odkryje przed nami wszelkie wiadomości o istocie ruchu i o jego różnorodności w ożywionym świecie. Zapraszam!

Program został skonstruowany w oparciu o ponad dwieście sekwencji wideo i sto animacji oraz symulacji 2D i 3D. Warto wspomnieć, że projekcje zostały udostępnione z biblioteki filmowej BBC's Natural History, co gwarantuje ich jakość i profesjonalizm. Ponadto encyklopedia zawiera piętnaście gier, gdzie należy wykazać się istic wiewiórczą zwinnością lub lisim sprytem czy przebiegłością. Warto wspomnieć, że Maris reklamuje

The Machinery of Movement Skeleton

Exoskeletons protect their owners - they function as armor - but seem to be inevitably rather heavy. Compare a very large spider (such as a tarantula) with a very small mammal or bird (a shrew or a hummingbird). They may have about the same body mass, but the bird or mammal's skeleton is only about 4% of body mass and the spider's about 9%. A water snail, again of the same body mass, would have a shell of about 25% of



body mass, six times as heavy as the mammal skeleton. (These comparisons are made between similar-sized animals because large animals have relatively heavier skeletons than their small relatives: an elephant skeleton is 27% of body mass).

Climbing Branches



Birds have a backward-facing toe (the hallux) which they use to grip the branches they perch on. There is a locking device which ensures that a perched bird's grip remains firm, without any need for the muscles to be continuously active. The muscles in the lower leg that tighten the grip have tendons running to the tip of the toe. The feet of each species have been adapted to the underside of the foot has a rough surface and is assisted by a sheath which has a ridged outer surface. When the bird is perched, pressure of the foot on the surface makes the rough surface of the tendon catch in the grooves of the sheath, locking the grip. Most birds have a similar locking mechanism in their feet. The position of the foot is being alternately upside down.



Gliding Soaring

A bird that is gliding in still air must eventually land, soaring is possible in moving air borne without flapping its wings, by making four soaring techniques:



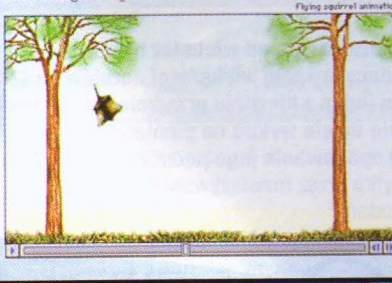
1) thermal soaring, where warm air is rising *



2) slope soaring, where wind is deflected upwards by a hillside or a wave *

Gliding Gliding

Flying squirrels have flaps of skin between their fore and hind legs. By spreading their legs they can stretch this skin, forming a surprisingly effective wing. Flying squirrels sleep by day, usually in a hole in a tree. They emerge at night and travel through the forest by gliding from tree to tree, running up the trunks of the trees to regain height.



3) dynamic soaring, which takes advantage of different wind speeds at different heights *

4) sea-anchor soaring, in wind close above the surface of the sea *

Ponadto, są tu ikony wielu innych zwierząt, które są zazwyczaj przedstawicielami danej rodziny. Jeżeli zdecydujemy się już na któregoś zwierzęcia, przeniesiemy się do głównego panelu umożliwiającego przemieszczanie się po programie. Przypomina on do

**“Ciężki galop nosorożca, prędkość geparda i jaskółki, błyskawiczny atak kobry! Jak zwierzęta to robią?!”
Dowiedz się!!!“**

złudzenia segregator lub notes, gdzie aby odnaleźć cokolwiek, szukamy pod danym hasłem, czy literą, strony działowej. Jeżeli klikniemy teraz na którąkolwiek z “zakładek”, natychmiast przeniesiemy się do działu, który przedstawia. Wybór jest spory i w moim wypadku strawiłem wiele godzin na penetrowanie encyklopedii i przeglądanie przebogatych zbiorów arcykaskawych danych oraz świetnych filmów. Możemy więc kliknąć na konkretny dział, który nas interesuje. Ja zdecydowałem się na lot (to chyba atawistyczne marzenie). Jeżeli więc uaktywniliśmy tę opcję, będziemy mogli wybrać spośród kilku wariantów kontynuowania interaktywnej podróży. Gliding, czyli szybowanie jest umiejętnością, którą wykorzystują ptaki, aby ograniczyć zużycie energii. Posługują się w tym celu ciepłymi prądami powietrznymi. Co ciekawe, wśród opisów ptaków wykorzystujących tę umiejętność

znalazła się i wiewiórka. Nie, nie, nie wyobrażajmy sobie swobodnie szybującej w podniebnych przestworzach wiewióry. Chodzi tu o pewien gatunek tego popularnego gryzonia, który dzięki fałdzie skórnej łączącej tylne łapy z przednimi, może wykonywać wielometrowe skoki. Obliczono, że może to być odległość rzędu 150, 200 metrów! Flight (lot) posiada cały zbiór podkatalogów. Możemy na przykład dokonać porównania lotu przedstawiciela sokołowatych-Kobuza z pocziwym Gackiem. Film przedstawi poszczególne fazy lotu ptaka i ssaka. Dodatkowo uzyskamy informację o zasięgu występowania zwierząt, liczebności na świecie, parametrach lotu, szybkości, ciężarze, itp. itp. Trzeba przyznać, że program Marisu został dopracowany w każdym szczególe. Informacje są pełne i wyczerpujące, a sposób ich przedstawienia zajmujący. Jeżeli mimo to nie mamy jeszcze dość i nadal łakniemy dodatkowych danych, możemy kliknąć

w tym samym katalogu na “zakładkę” - Speeds and costs lub The machinery of movement. Pierwsza opcja przybliży nam szczegółowe i dokładne parametry szybkości lotu u poszczególnych przedstawicieli posiadających tę umiejętność z danymi ukazującymi koszt tej “przyjemności”. Druga opcja pozwoli nam poznać aparat ruchu ptaków od podszewki, czyli szkielet i mięśnie. Jest tu cała moc ciekawych informacji, o których z żalem nie wspomnę, bo nie mam miejsca! Lot jest fascynujący, jednak należy wspomnieć, że dane na ten temat stanowią tylko jakąś dziesiątą część programu. Interfejs użytkownika jest przejrzysty i czytelny, nie miałem żadnych kłopotów z obsługą programu, ponadto struktura HAM, mimo mnóstwa działów i katalogów jest tak dopracowana, że przejście pomiędzy poszczególnymi zagadnieniami jest błyskawiczne. Naszej pracy towarzyszy cały czas spokojna, doskonale zestrojona z tematem muzyka. Na zakończenie wspomnę jeszcze, że program posiada szereg narzędzi umożliwiających, np. drukowanie czy edycję. Cóż mi jeszcze pozostało, chyba tylko westchnąć nad ceną pakietu i nad jego językiem (angielski oczywiście) Poza tym, mogę tylko życzyć Państwu zadowolenia z programu i przyjemności z jego użytkowania, co też niniejszym robię. Powodzenia!

ANDRZEJ SITEK

Swimming Hydrofoils

Animals swimming on the surface of water push a wave in front of them, like the bow wave of a boat. The energy cost of forming this wave is a major part of the energy cost of swimming.

The energy cost of swimming at the surface and under water has been compared in experiments on penguins.

	Submerged	Surface
Speed (meters per second)	0.72	0.72
Metabolic rate/ swimming (watts)	9.3	14.0
Metabolic rate/ resting (watts)	7.2	7.2
Difference (watts)	2.1	6.8



Dolphin pushing the bow wave on the surface of water



Because submerged swimming of penguins produces no bow wave, it needs less power for swimming.

Producent:

Maris Multimedia Ltd.

Dystrybutor:

Maris Multimedia Ltd.

tel. (0044) 714881566

Minimalna konfiguracja:

386SX, 4 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z MS Windows

Cena: Ⓢ

Grudzień 1996

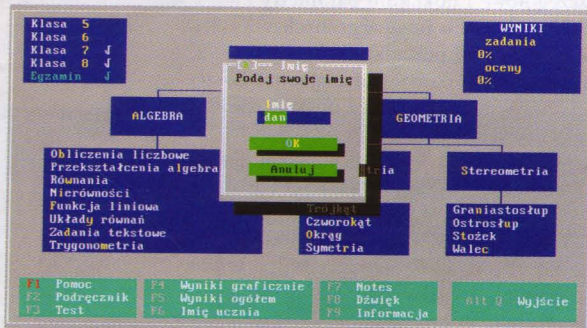
5

Już za rok matura

Matematyka na pewno stanie się prostsza

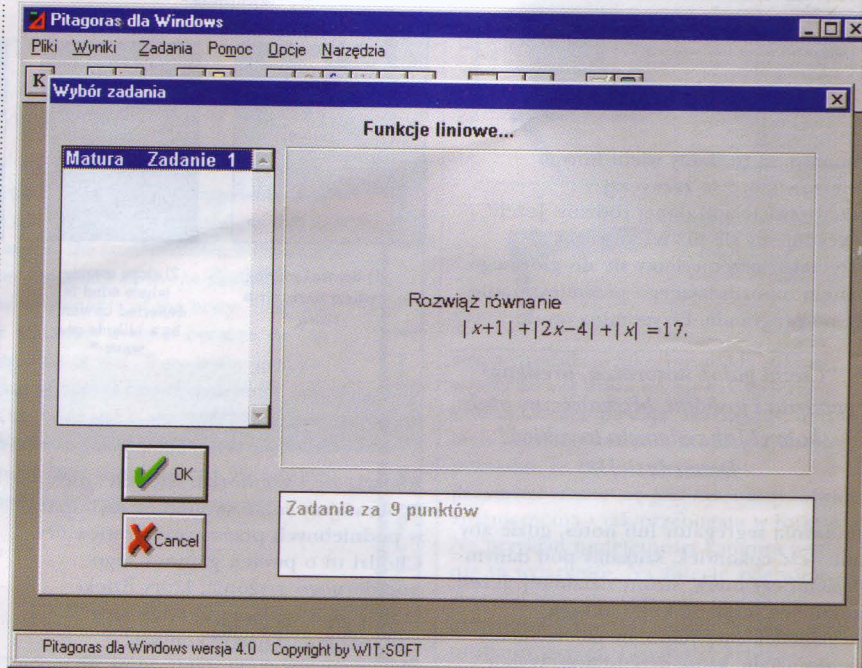
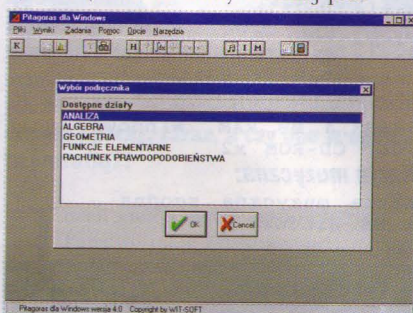
Matematyka od wielu lat była zmorą zdecydowanej większości uczniów. Jest to jeden z niewielu przedmiotów, których nie da się wykuć na pamięć, a opanowanie jego podstaw jest możliwe tylko przez rozwiązywanie mnóstwa zadań.

O tym, jak uczyć się matematyki, krąży całe mnóstwo legend, jest ich tak dużo, że łatwiej chyba powiedzieć, jak się jej nie powinno uczyć. Chyba przede wszystkim więc nie powinno się jej wkuwać na pamięć. W przypadku klasycznych podręczników jest to jednak jedyna możliwa metoda. Zadania z książek mają tę wadę, że po pierwsze są trudne, a po drugie nikt nie może kontrolować uczącego się i w odpowiedniej chwili



wyjaśnić, co robi nieprawidłowo. Jest to powód, dla którego dość trudno jest zrobić dobry program edukacyjny do nauki tego arcytrudnego przedmiotu. Jednym z dostępnych na polskim rynku jest Pitagoras krakowskiej firmy Wit-Soft, wyspecjalizowanej w tego typu oprogramowaniu. Po "Pitagorasach" zawierających zadania egzaminacyjne do szkoły średniej otrzymujemy produkt z materiałami dla klas pierwszej, drugiej, trzeciej i czwartej czy wreszcie zadania na egzamin maturalny.

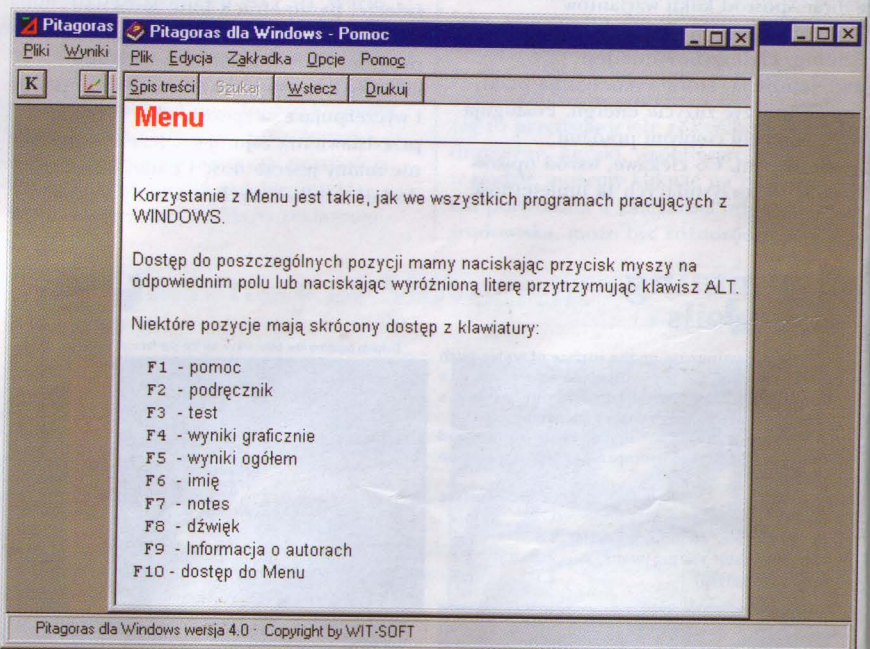
Ale może przejdziemy do konkretów: jeśli ktoś zna programy z tego cyklu, zaskoczony zostanie zmianą interfejsu użytkownika (moim zdaniem ten jest lepszy). Wymagały tego okoliczności, gdyż program umieszczony na naszym krążku pokazuje możliwości Pitagorasów 3, 4 i 5 (materiał szkoły średniej plus



zadania maturalne), a poza tym jest jakby systemem menu do zarządzania wymienionymi programami. Jeśli posiadamy choć jeden, będziemy mogli zobaczyć, oprócz zadań z wersji demo, również i jego zawartość.

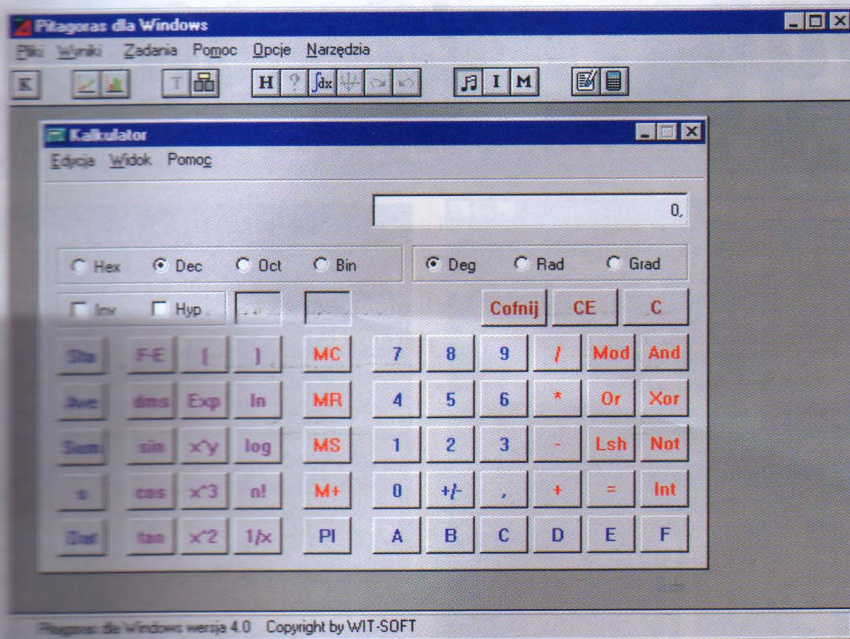
W trakcie pracy z programem mamy do

tematycznego np. równania kwadratowe czy geometria. Teraz sytuacja przebiegnie już konwencjonalnie. Pojawi się lista zadań do wyboru, jeśli posiadamy pełną wersję Pitagorasa, w liście zostaną uwzględnione pochodzące z niej zadania. Jeśli nie mamy żadnego z Pitagorasów, i tak będziemy mieli dostęp do zadań,

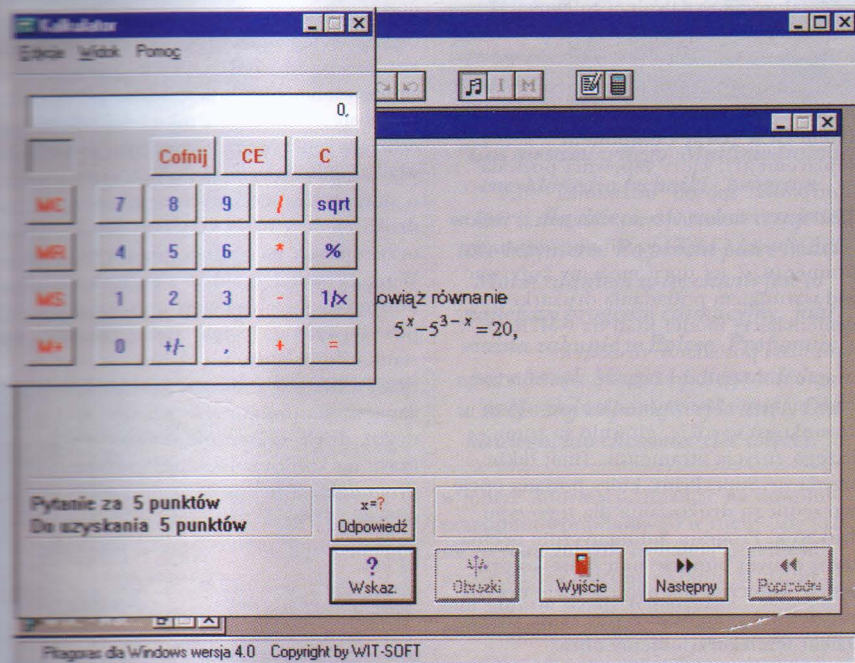
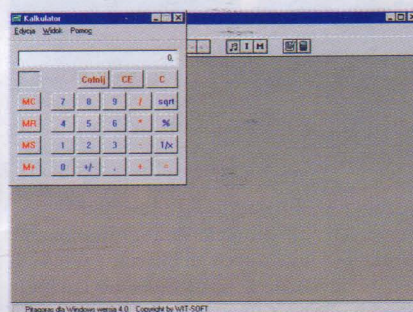


wyboru dość dużą ilość opcji. Po pierwsze można zdecydować, jaki zakres wiedzy mają obejmować zadania. Kiedy wybierzemy np. pierwszą klasę, na ekranie pozostaną zadania z wyższych klas, ale nie będą aktywne. Kolejną czynnością będzie wybranie działu

gdyż program zawiera całkiem sporo własnych. Samo rozwiązywanie zadań jest bardzo dobrze pomyślane. Co prawda do niektórych szczegółów miałbym pewne zarzuty: np. całe zadanie trzeba rozwiązać na kartce papieru (brakuje czegoś w rodzaju notatnika), ale generalnie jest

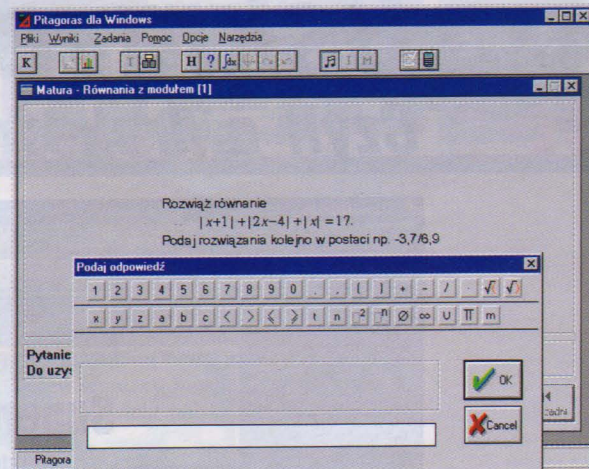


to dość dobrze rozwiązane. Odnosnie oceniania, to nie ma go tylko w poszczególnych Pitagorasach, natomiast został umieszczony w wersji nagranej na naszej płycie. Doskonale jest np. system oceniania. Ocenę za poszczególne zadania określone są procentowo (od 0 do 100%), a uzyskany wynik wpływa na ocenę za znajomość całego działu. Ocenę z działów wpływają natomiast na ocenę ogólną. Dzięki takiemu

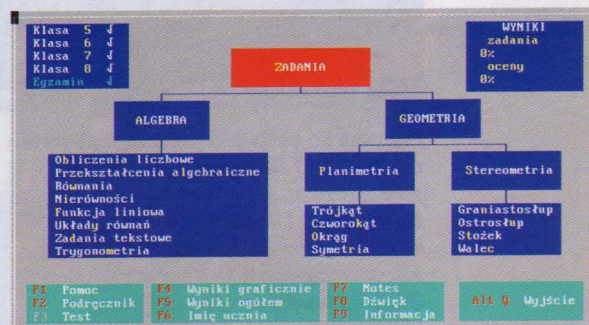


rozwiązaniu możemy dowiedzieć się, jakie jest nasze ogólne zaawansowanie w nauce matematyki, a następnie, jak kształtuje się nasza wiedza z poszczególnych działów. Pomaga to w decyzji: jaki dział mamy wystarczająco opanowany, a jaki musimy "doszlifować". Na oceny uzyskiwane przy rozwiązywaniu zadań wpływa kilka czynników. Przede wszystkim błąd. Trzeba uważnie wpisywać odpowiedzi, gdyż każda "literówka" zostanie uznana za błąd. Następnym

czynnikiem wpływającym na ocenę jest częstotliwość korzystania z podpowiedzi. System pomocy bardzo ładnie opisuje poszczególne kroki w rozwiązywaniu zadania, ale każde jego użycie obniża naszą ocenę. Osobiście polecałbym zdefiniować nowego użytkownika i na jego koszt łapać "jedynki" ucząc się postępowania z zadaniami, a następnie, już na własny koszt przeprowadzić praktyczny test. Imiona są kolejnym



dobrym rozwiązaniem. Pozwala to wykorzystać program w szkołach i przez korepetytorów. Opcję tą (znaną także z genialnego Euro Plus+) powinien zawierać każdy program edukacyjny. Oprócz podpowiedzi w programie dostępny jest też tradycyjny help,



traktujący o podstawowych zasadach matematyki (np. wzory, definicje). Korzystanie z helpa nie powoduje żadnych negatywnych konsekwencji. W zasadzie jest tak, jak na prawdziwej maturze: tablice matematyczne są publicznie dostępne, ale mało użyteczne, natomiast przydatne "ściągę" są bezwzględnie tępe.

Ogólnie nauka za pomocą Pitagorasa jest całkiem dobrym uzupełnieniem tego, co usłyszymy na lekcjach. Bez tego się niestety nie obejdzie, ale muszę dodać, że dawno temu sam korzystałem z tego programu ucząc się do matury i nie narzekam na efekty.

KRZYSZTOF KALISZEWSKI

Producent:
Wit Soft
Dystrybutor:
Wit Soft
tel. (012) 215511
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM, Windows,
DOS, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:

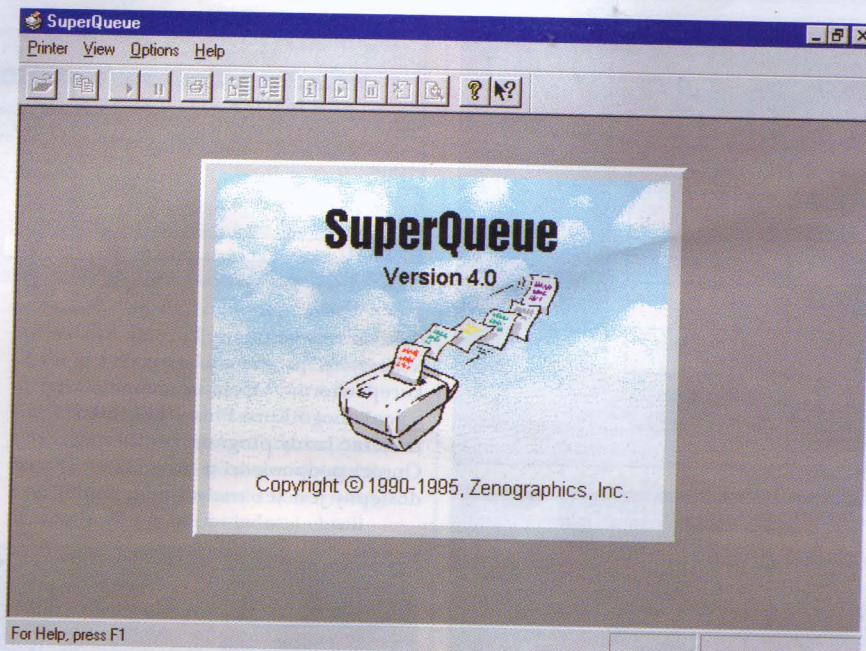
Cena: 6

Grudzień 1996

7

Uskrzydłony wydruk

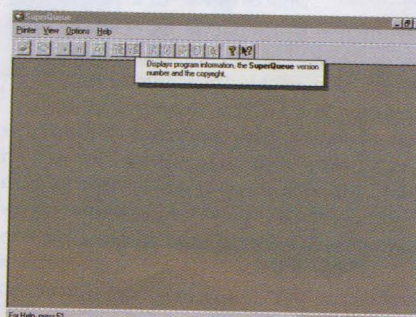
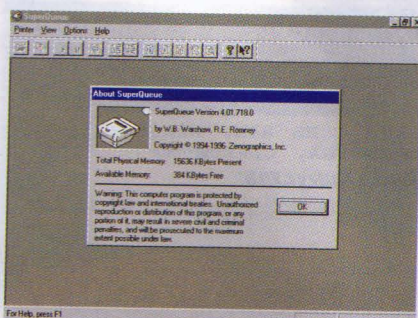
Czyli o drukowaniu prawie wszystko



Program do obsługi wydruku? A po co mi coś takiego? Na pewno takie pytania przemknęły przez myśl większości czytelników, korzystających ze standardowych menedżerów wydruku zainstalowanych w środowisku Windows. Odpowiem pytaniem: po co komuś Mercedes, jeżeli jeździ maluchem - przecież to też samochód? SuperPrint sprawi, że będziesz drukował szybciej, dokładniej i wygodniej niezależnie od tego czy jesteś użytkownikiem systemu operacyjnego Windows 3.1, Windows 95 czy Windows NT.

Wylizanie nowych możliwości oferowanych przez SuperPrinta zaczne od informacji iż nowy menedżer wydruku jest w pełni 32-bitową aplikacją. W związku z tym posiadacze starego Windowsa będą musieli uprzednio zainstalować nakładkę Win32s rozprowadzaną bezpłatnie przez firmę Microsoft. Po dopełnieniu tej formalności poczuja się jak opisany we wstępie właściciel malucha po przesiadce na Mercedesa. Jednak również w wypadku 32-bitowych okienek zakup pakietu jest bardzo dobrą inwestycją. Decyduje o tym

bogaty zestaw narzędzi i usprawnień zawartych w produkcie Zenographics. Większość laserowych drukarek znajdujących się w posiadaniu prywatnych użytkowników i firm nie związanych z działalnością wydawniczą to drukarki czarno-białe. Pewnym problemem podczas drukowania kolorowych danych na takim urządzeniu jest metoda konwersji barw na odcienie szarości. SuperPrint oferuje nam system GCR (Gray Component Replacement), który zapewnia pozwala kontrolować sposób "udawania" składowych koloru (cyan, magenta, yellow - czyli model CMYK) za pomocą czarnego atramentu. Z tej opcji możemy korzystać pod warunkiem posiadania drukarki zamieniającej model RGB na CMYK. Natomiast posiadacze drukarek atramentowych borykają się z problemem innej natury - kosztu jej eksploatacji są stosunkowo wysokie, głównie za sprawą dużego zużycia atramentu. Tutaj także przyda się SuperPrint, który posiada opcję oszczędnego drukowania dla tego typu drukarek. Program automatycznie ocenia, czy w danym punkcie natężenie koloru będzie widoczne dla oka i w razie decyzji negatywnej rezygnuje z włączenia dysz. Dzięki temu otrzymujemy obraz o podobnej do oryginału jakości, ale



Opinia Krzysztofa

SuperPrint w wersji 4.01 to użyteczne narzędzie. Oferuje on zaawansowane narzędzia umożliwiające komfortową obsługę wszelkich wydruków wysyłanych na drukarkę. Dla mnie (jako posiadacza drukarki atramentowej o niezbyt zasobnej kieszeni) najciekawszą funkcją programu, jest znaczące zredukowanie zużycia atramentu w trakcie druku.

mniejszym kosztem. Kolejnym czynnikiem decydującym o przydatności pakietu jest dołączony do niego własny język postscriptowy o nazwie ZScript. Dzięki niemu będziemy mogli korzystać z opcji oferowanych przez język nawet na drukarkach nie wyposażonych fabrycznie w możliwość obsługi tego standardu. Dodatkowo, po zainstalowaniu sterowników ukrywających się pod tajemniczą nazwą Masquerade zyskamy dostęp do funkcji wydruku postscriptowego z poziomu wszystkich aplikacji Windows. Z kolei za sprawą nowych filtrów graficznych bez trudu wysłamy bezpośrednio na drukarkę obrazki w formatach JPEG i GIF. Bardziej zaawansowani użytkownicy na pewno zainteresują się funkcją testującą jakość pojedynczej kropki wydruku i dokładność odwzorowania barwy. SuperPrint posiada własne okno statusowe informujące o stanie zainstalowanych w systemie drukarek oraz okno kolejki zadań oczekujących na obsługę przez drukarkę. W oknie zadań znajduje się menu udostępniające większość z opisanych powyżej funkcji i wiele więcej (także standardowe opcje menedżera wydruku). Sporym ułatwieniem jest możliwość zapisywania ulubionych ustawień na dysku, dzięki czemu nie musimy tracić czasu na każdorazowe konfigurowanie programu od nowa. Zwolenników techniki Drag & Drop na pewno ucieszy jej dostępność podczas pracy z programem.

JAN JANKOWSKI

Producent:

Zenographics/Bit UK

Dystrybutor:

Bit UK

tel. (0044) 142083811

Minimalna konfiguracja:

386, 8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z MS Windows

Cena:

Majstersztyk!

Wspaniała multimedialna encyklopedia



ryśka
on
bsługę
ych na
towej
mu,
zużycia

nikiem
tu jest
ięki
nawet na
orycznie
du.
skamy

skich
ra
udu
Bardziej
wno
kość
adność
osiada
ce
nie
ukarkę.

ych
rduku).
ć
na
racić
anie
cieszy
ramem.
NKOWSKI

Firmę OPTIMUS znaleźliśmy do niedawna jako producenta markowych komputerów. Jednak od pewnego czasu dokonuje ona gwałtownej ekspansji także na rynku software. I trzeba przyznać, że wydawane przez nią produkty są równie wysokiej jakości jak ich sprzęt. Jeśli ktoś ma odmienne zdanie, to powinien obejrzeć sobie najnowszy wytwór tej firmy: encyklopedię techniki o nazwie Jak to działa? Jeśli po wglębeniu się w ten program nadal pozostanie "niewzruszony", to trzeba będzie z przykrością stwierdzić, iż osobnik taki jest albo ślepy, albo też brakuje mu kilku klepek. Należy wszakże od razu poinformować, że encyklopedia ta jest dziełem angielskiego wydawnictwa Dorling Kindersley, znanego skądinąd z doskonałych programów edukacyjnych. Optimus Pascal Multimedia SA dokonał jeno profesjonalnego spolszczenia. A wbrew pozorom nie była to prosta sprawa.

Encyklopedia ta stworzona jest z myślą o użytkownikach w wieku od 10 lat wzwyż, stąd sposób podania informacji nie mógł być zbyt suchy: od tego jest Encyklopedia PWN. Tutaj chodzi o naukę w towarzystwie i za pomocą zabawy. Dlatego tak grafika jak i narracja może - po pierwszym zetknięciu - zrazić nieco bardziej dorosłego czytelnika. Ale nie radzę się uprzedzać - parę minut i już kochamy Wielkiego Włochatego Mamuta, będącego pomocnikiem w naszej wędrówce przez otchłanie wiedzy zaprezentowanej w tym wydawnictwie. Zresztą do grafiki, obsługi i tego rodzaju spraw wrócimy pod koniec tego tekstu.

Po uruchomieniu encyklopedii przed naszymi oczyma pojawia się Warsztat - widać, że dawno tam nikogo nie było: mnóstwo pajęczyn pokrywających dziesiątki mniej lub bardziej dziwnych urządzeń. Wizytę w tym miejscu traktujemy jednak tylko jako rozgrzewkę palców (i umysłu) przed daniem nura

i do czego służy. Uzyskujemy też odsyłacze do innych pokrewnych urządzeń lub do urządzeń działających na zbliżonych zasadach. Informacje są naturalnie tak tekstowe, jak i wygłaszane przez zawodowo brzmiącego narratora (wbrew temu, co można by oczekiwać, tylko w niewielu polskich

Po lewej:
W tym miejscu
zaczynamy naszą
podróż w cudowny
świat techniki
oraz nauki.



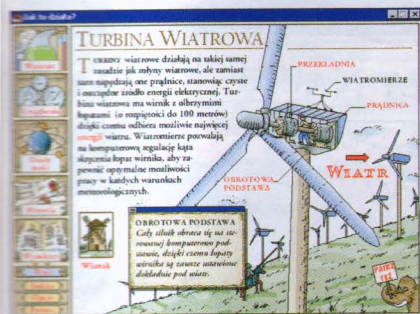
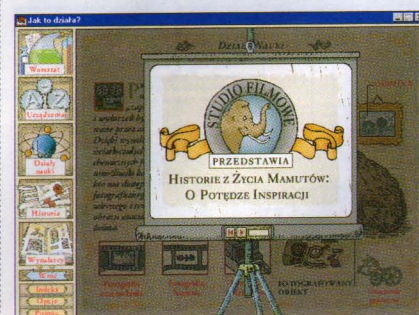
"Coś niesamowitego. Multimedialna encyklopedia techniki - program w teorii dla dzieci, ale zainteresuje też tatę-inżyniera. Po prostu palce liść! Moim zdaniem w tej chwili jest to najlepszy program edukacyjny, jaki można zakupić w Polsce. Proponuję parę haseł: Magia i potęga wiedzy w swej całej imponującej krasie! Dla każdego, kto chce wiedzieć więcej!"

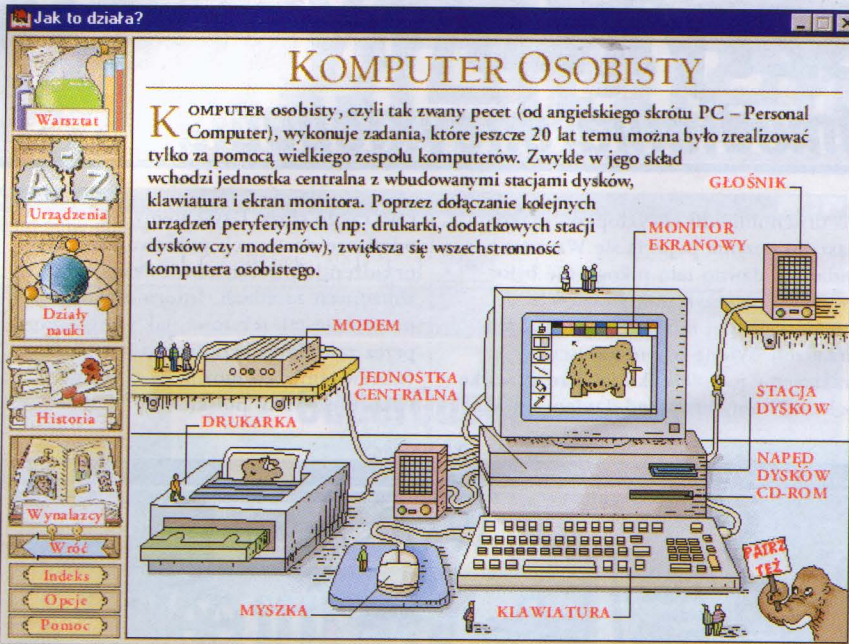
w morze informacji. Klikając na dowolny przedmiot wprawiamy go w ruch. Gdy już się to nam znudzi, to należy przenieść wzrok na lewą stronę ekranu. Widzimy tam główne działy tematyczne encyklopedii, czyli:

- URZĄDZENIA - DZIAŁY NAUKI - HISTORIA (NAUKI) - WYNALAZCY

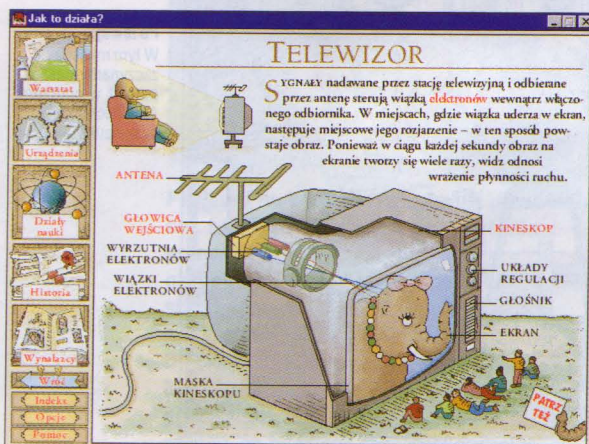
Zacznijmy swą wędrówkę od Urządzeń. W dziale tym wybieramy najpierw (za pomocą specyficznej odmiany zegara) literę alfabetu. Wtedy to pojawi się menu zawierające wszystkie skatalogowane urządzenia, których nazwa zaczyna się od tej litery. Klikając na wybrane urządzenie uzyskujemy całe mnóstwo informacji na jego temat, możemy wprawić je w ruch, dowiedzieć się na jakiej zasadzie działa

multimedialnych programach trawiłem na kogoś, kto starał się udawać narratora - zwykle bowiem miał albo fatalny głos,





Po prawej:
Na te "gałęzie wiedzy" warto się wspiąć.



albo dykcję - albo jedno i drugie). Użycie hipertekstu w trybie tekstowym doskonale poprawia komfort pracy, gdyż dzięki temu w jednej chwili możemy przeskoczyć w zupełnie inne zagadnienie lub też zerknąć w odpowiedni odsyłacz.

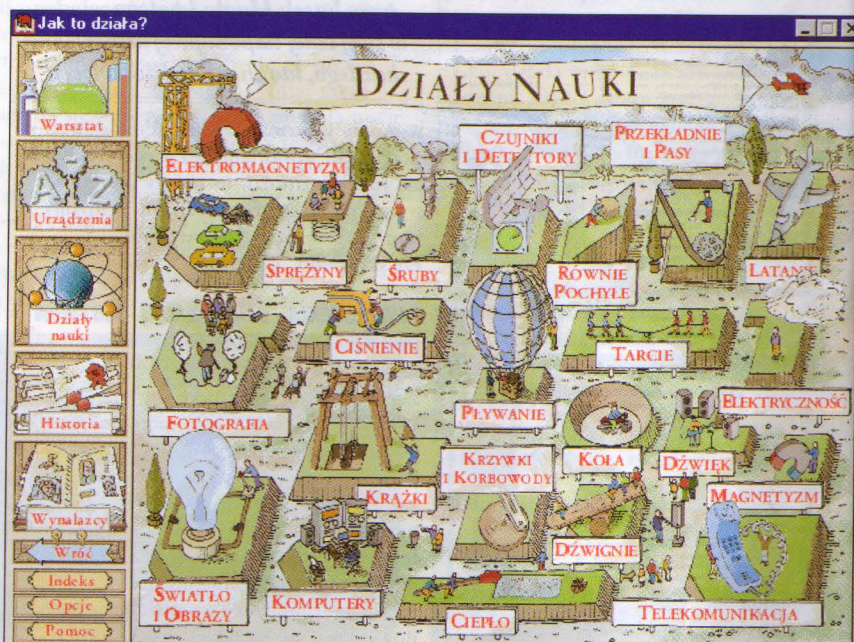
Gdy już wiemy, na jakiej zasadzie działa fortepian, komputer lub spłuczka w toalecie możemy pogłębić swą wiedzę w nieco mniej chaotyczny sposób. Przechodzimy do okna Działy Nauki. A tam... zdaje się, że dużo szybciej dałoby się napisać czego tam nie ma, niż wymieniać co jest. Bo jest chyba wszystko - od śrubek i sprężyn po elektromagnetyzm, elektryczność, ciepło... Naturalnie potem następują pod-działy, pod-pod-działy, aż w końcu



osiągamy status specjalisty, tzn. koncentrujemy się na jednym jednym wybranym zagadnieniu.

Posiadając już konkretną wiedzę dobrze jest jednak "wrócić do korzeni". Aby tego dokonać wybieramy sobie opcję Historia. Jest to historia powstawania rozmaitych wynalazków, od czasów starożytnych (począwszy od roku 7000 p.n.e.) po współczesność, czyli erę krzemu (a pośrodku mamy też narodziny nauki, rewolucję przemysłową i wiek pary). W pomysły sposób rozwiązano wędrowkę przez historię. Możemy poruszać się w czasie w wybranym okresie, a naszej wędrowce towarzyszą wizerunki rozmaitych wynalazków, które powstawały w tamtym czasie. Naturalnie kliknięcie na wybranym wynalazku zapewnia nam ogrom interaktywnej informacji na jego temat.

Swą wędrowkę po Krainie Wiedzy zakończymy w dziale Wynalazcy. Tu z kolei dysponujemy ogromną księgą,



Czekam

Wkrótce będziemy mogli pokazać kolejne produkcje z serii encyklopedii multimedialnych wydawnictwa Dorling Kindersley zlokalizowanych przez Optimus Pascal Multimedia:
- Encyklopedia przyrody
- Encyklopedia historii świata
- Encyklopedia Wszechświata
- Encyklopedia nauki

Ponadto

Optimus Pascal Multimedia zapowiada w najbliższym czasie premierę własnego produktu.

w której skatalogowano alfabetycznie wszystkie nazwiska, które zapisały się na stałe w historii ludzkości; od Archimede po braci Wright. Rzecz jasna oprócz informacji o tych geniuszach myśli technicznych otrzymujemy jednocześnie wyczerpujący wykład o tym, co wymyślił. Dodatkowo encyklopedia proponuje nam również nieco lżejsze tematy: w dziale INNE umieszczono sporo ciekawostek dotyczących wynalazków może nie epokowych, ale tym niemniej bardzo przydatnych. No bo z ręką na sercu - czy ktoś z Was wie, kto i kiedy skonstruował korkociąg i skąd jego twórca zaczerpnął inspirację do jego stworzenia? A zraszacz trawników? Lornetka? Wycieraczka samochodowa? Po lekturze tego rozdziału będziecie mogli nie raz i nie dwa błysnąć eurydycją w towarzystwie.

Przyznaję, że porcja wiedzy zawartej w: Jak to działa? może przyprawić o ból głowy nawet finalistę turnieju "Miliard w rozumie". Dlatego polecam świetny sposób na relaksację. Pamiętajcie Wielkiego Włochatego Mamuta? Teraz więc możecie zapoznać się z życiem jego współbraci w znakomitym cyklu "Życia mamutów". Nie, nie bójcie się, to nie będzie wykład o paleontologii. Każdy epizod z życia mamutów to znakomity kilkuminutowy film animowany

ekamy
zać
yklopedii
a Dorling
rzez
a
ie
ycznie te
y się na
chmiedes
orócz
yśli
nocześnie
wymyśliłi.
nuje nam
dziale
wostek
nie
ardzo
ercu - czy
struował
czerpnął
zraszacz
zka
rozdziła
a błysnąc
rtej
o ból
miliard
ietny
Teraz
em jego
Z życia
o nie
ażdy
omity



(w manierze "Muzzy in Gondoland"), skracający się od angielskiego dowcipu. Po prostu boki zrywać! A jednocześnie jest to wbrew pozorom kolejna duża dawka wiedzy. Przykładowo: oglądając perypetie latającego mamuta w "historii mamuciej poczty lotniczej" możemy (jeśli chcemy) dowiedzieć się przy okazji sporo o aerodynamice, rodzajach statków powietrznych, zasadzie na jakiej samolot może latać, konstrukcji silników odrzutowych, zasadzie działania autopilota... nie, nie, starczy tej

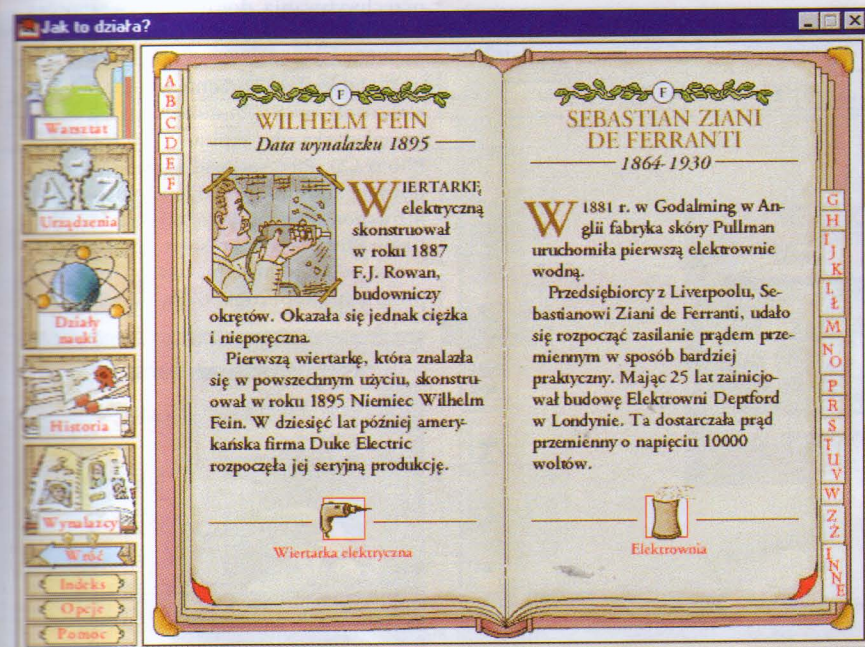


wyliczanki! Podkreślam jednak, że dodatkowe informacje uzyskamy tylko wtedy, gdy sami ich zażądamy. Jeśli nasz głód wiedzy został wcześniej zaspokojony, to po prostu możemy cieszyć się znakomitymi animacjami.

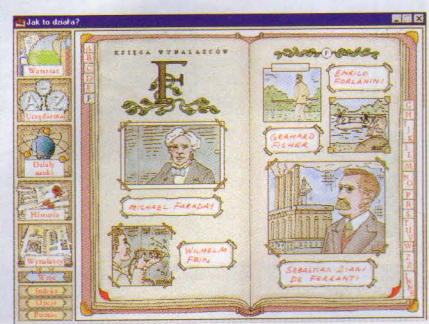
A skoro już padło słowo animacje... no to nie ma rady, trzeba będzie przytoczyć nieco informacji technicznych. Grafika nie budzi moich uwag krytycznych, aczkolwiek jej styl zdradza, iż program ten adresowano jednak do dzieci. Obsługa encyklopedii jest tak prosta, że opisując szczegółowo sposób poruszania się w tym programie obrazilbym czytelników CD-Action, ponieważ sugerowałoby to, że mam ich za totalnych bęćwałów. Po prostu klikamy myszką tu i tam - i po problemie. A jak mimo wszystko ktoś będzie miał kłopoty, to zainstalowany w tym programie help poprowadzi go jak za rączkę. Podczas lektury zawartych w Jak to działa? informacji natkniecie się na: 1500 plansz,

1000 ilustracji, 300 animacji, sekwencje video, 60 minut efektów dźwiękowych i narracji oraz (achtung!) 70.000 słów! Zawarta tam wiedza znacznie przekracza to, co wymaga się od ucznia ostatniej klasy szkoły podstawowej. Stąd oczywiste jest, że pilny czytelnik tej monografii powinien mieć szóstki jak w banku. I to jest chyba najlepsza zachęta dla ambitnych uczniów. Wszelako po cichu radzę im, by nie zachęcali swych rodziców do zbyt bliskich kontaktów z tą encyklopedią. Inaczej skończy się to tak, że usłyszycie "eee... a może idź na dwór pograć w piłkę - wiesz, tata musi nieco popracować z komputerem... nie, nie kasuj tego programu z pamięci". Ja powiem tylko: panowie, czapki z głów. Producenci konkurencyjnych programów edukacyjnych będą mieli bardzo kwaśne miny porównując swoje dzieła z Jak to działa? I dobrze im tak!

JERZY POPRAWA



Producent:
Dorling Kindersley/Optimus
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018) 437 797
Minimalna konfiguracja:
486 DX/33,8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster AWE 32, Adlib, PS-Gameport
Cena: 169,00 zł

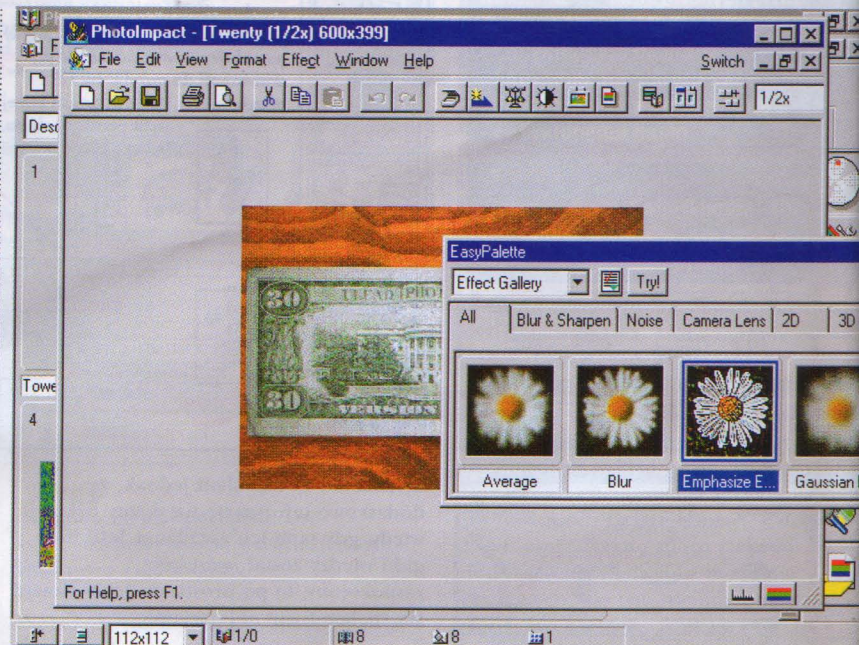


Barwna galeria

Pełna paleta możliwości

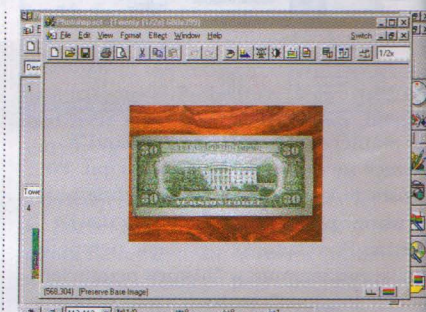
"PhotoImpact jest prawdziwie profesjonalnym narzędziem do obróbki obrazów cyfrowych. Bogaty zestaw opcji i rozmaitych udogodnień sprawiają, że za jego pomocą możemy wykonać prawie wszystko, na co pozwala współczesna informatyka w dziedzinie przetwarzania obrazów. W dodatku, poza zasadniczym modulem otrzymujemy kilka mniejszych, chociaż równie użytecznych aplikacji ułatwiających i uprzyjemniających pracę z plikami graficznymi."

Właściwie nie powinienem pisać tego tekstu. Dlaczego? Ponieważ nie wiem do kogo mógłbym go adresować. Jeżeli do profesjonalistów, to brak mi kompetencji (interesuję się grafiką komputerową i przetwarzaniem obrazów raczej amatorsko), z kolei przeciętny użytkownik będzie miał trudności z pełnym wykorzystaniem możliwości oferowanych przez program. Nie zmienia

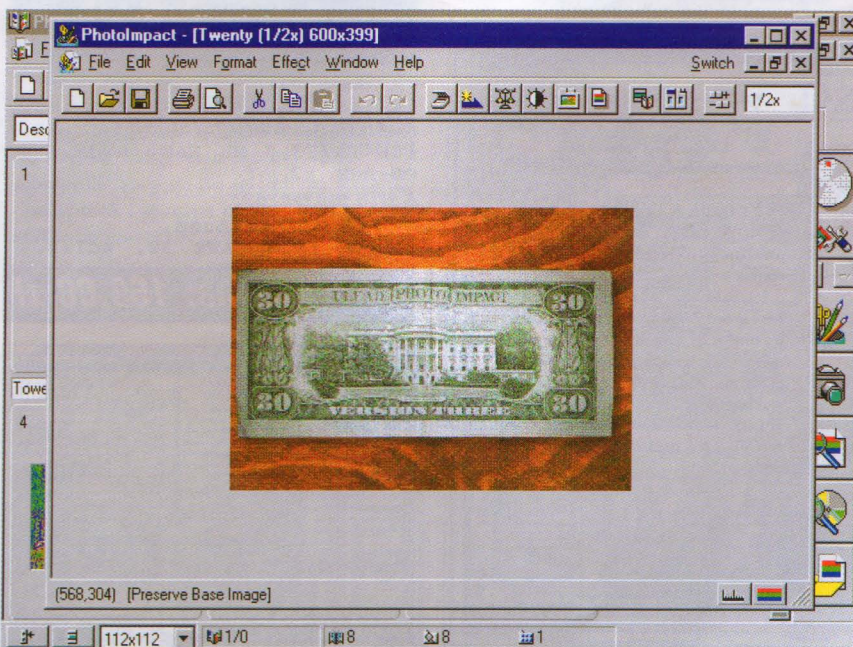
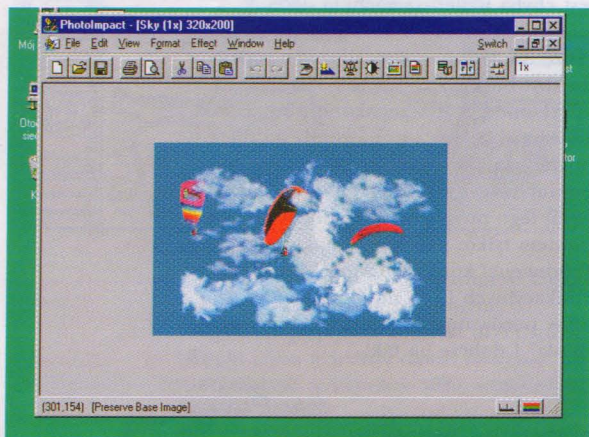
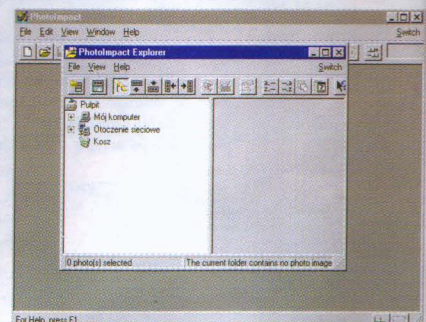


to faktu, że PhotoImpact jest dobrym, godnym uwagi narzędziem, mogącym zaspokoić wyrafinowane potrzeby zawodowych grafików, a także mniej wyrafinowane potrzeby osób pragnących pobawić się obrazkami na domowy użytek. Tym bardziej, że wyposażono go w przyjemny i łatwy w obsłudze interfejs użytkownika znacznie usprawniający pracę.

Pakiet programów sygnowany nazwą PhotoImpact 3.0 składa się z sześciu elementów o zróżnicowanym przeznaczeniu i ciężarze gatunkowym. Trzon zestawu stanowi aplikacja przeznaczona do obróbki obrazów (w stylu znanego Photo Shopa),



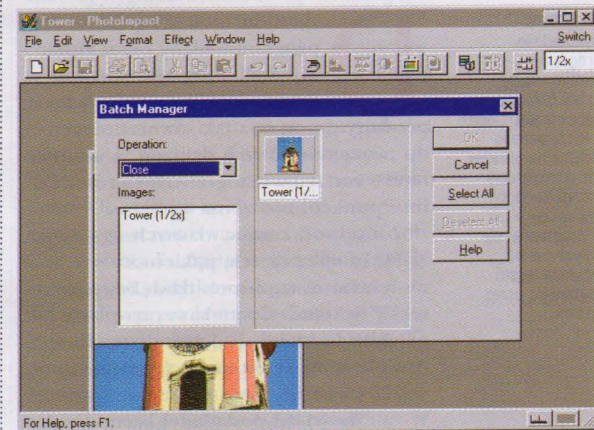
a ponadto eksplorator umożliwiający wyszukiwanie i przeglądanie plików graficznych zapisanych na dysku twardym, przeglądarka Thumbnaili (skrót do obrazków zawierające ich miniaturowe wyobrażenie), łapacz ekranów do przechwytywania dowolnych elementów obrazu w Windows 95 (później można je przetwarzać w module głównym), program pozwalający na tworzenie własnych elektronicznych albumów ilustracji oraz przeglądarka płyt zapisanych w formacie Photo CD. Pięć spośród wymienionych powyżej składników pakietu stanowi, jak już wspominałem, dekorację i uzupełnienie dla szóstego, przejdę zatem od razu do sedna sprawy, czyli programu do obróbki obrazów. Dzięki



niczym malarz kolory - przykładowo znajdziemy paletę filtrów i efektów, w której składniki zostały dodatkowo podzielone ze względu na typ czy paletę tekstur i wypełnień zawierającą ciekawe

W skrócie

Tak wiele funkcji pojawia się w rzadko którym programie. PhotoImpact posiada tyle opcji, że potrafi zachwycić każdego. Nawet najbardziej profesjonalne operacje graficzne można przeprowadzić przy pomocy tego programu, a na dodatek jest prosty w obsłudze. Po prostu rewelacja. Posiada wszystkie zalety PaintShop Pro i jeszcze więcej. Program potrafi zastąpić nawet najbardziej profesjonalne aplikacje.

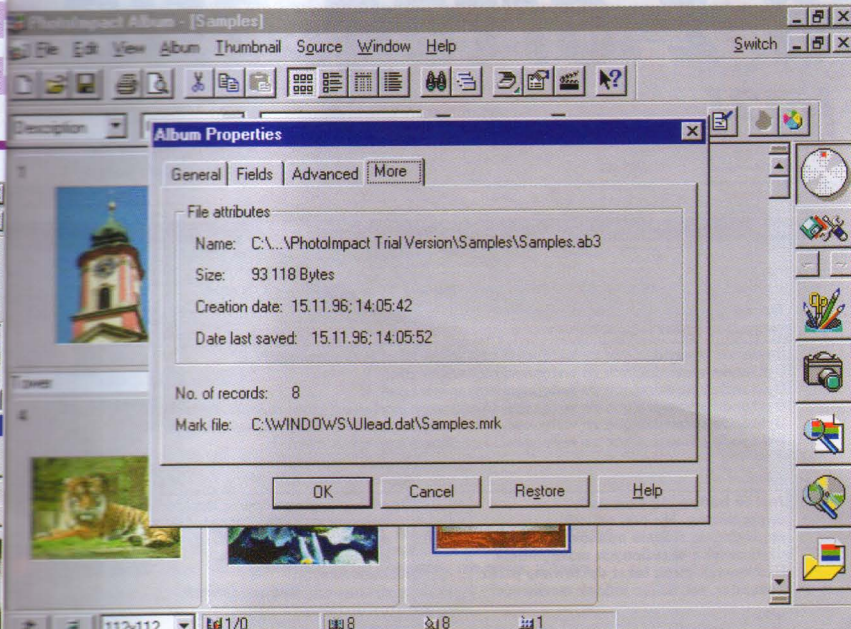


wzory zarówno naturalne jak i fantastyczne. Zawartość interfejsu ulega dynamicznym zmianom w zależności od rodzaju wybranej opcji i przebiegu bieżącego procesu. Użytkownik w każdej chwili ma dostęp do wszystkich potrzebnych elementów, nie zauważyłem sytuacji, bym musiał przez dłuższy czas przebiegać się przez kolejne warstwy interfejsu w poszukiwaniu jakiegoś przełącznika lub palety. Wydatnie podnosi to komfort pracy z programem i sprawia, że możemy wykonać zamierzoną pracę w krótszym czasie. A przecież "czas to pieniądź", jak mawiają fabrykanci zegarów.

JAN JANKOWSKI

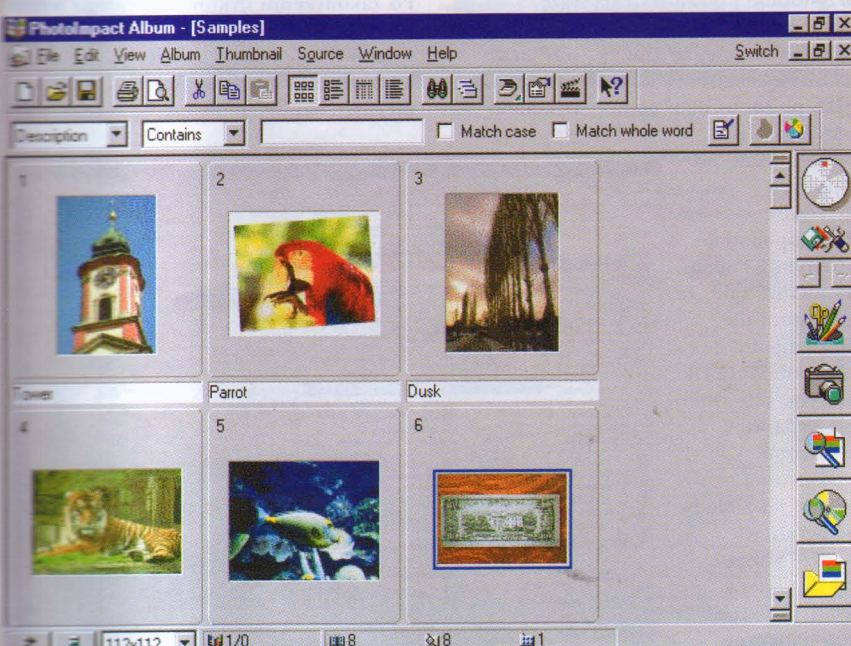
Producent:
Ulead Systems Inc. /Bit UK
Dystrybutor:
Bit UK
tel. (0044) 142083811
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66,8 MB RAM,
Windows 95, VGA, CD-ROM
Karta muzyczna:

Cena:



niemy możemy prawie w dowolny sposób łączyć w jedną całość fragmenty powycinane z różnych obrazków (idealne narzędzie dla amatorów fotomontażu - jeden z przykładowych projektów dołączonych do pakietu - animals - demonstruje możliwości programu w tym zakresie), retuszować i zniekształcać wybrane elementy grafiki, dodawać do obrazu rozmaite efekty specjalne (na przykład cienie pod obiektami, warping itd.), poprawiać jakość zniekształconego obrazu, edytować i przetwarzać barwy obrazu do jego wyświetlania oraz czynić co tylko podpowie nam wyobraźnia. Tradycyjnie w tego typu programach ważnym elementem, wpływającym na ocenę przydatności produktu dla profesjonalistów, jest zawartość zestawu filtrów i efektów. W PhotoImpact grupa ta wygląda doprawdy imponująco (na przykład jest filtr usuwający niepożądany efekt mory czy przetwarzający paletę kolorów tak by imitowała obraz

w standardach PAL lub NTSC), a oprócz korzystania ze standardowych filtrów użytkownik ma możliwość definiowania własnych. Interesującym pomysłem jest idea związana z opcją Auto Process. Za jej pomocą program może dokonać na obrazie pewnych operacji (usunięcie mory, wyregulowanie kontrastu, dobranie ostrości itd.) automatycznie dobierając optymalne współczynniki dla poszczególnych partii. Dzięki temu mniej wprawny użytkownik może uzyskać ciekawy efekt bez potrzeby żmudnego posuwania się krok po kroku, zaś doświadczony grafik nie będzie musiał tracić czasu na rutynowe czynności. Bardzo spodobał mi się także interfejs aplikacji, którego wygląd można dostosować do indywidualnych potrzeb (radzę od razu skorzystać z opcji Layout i przestawić interfejs w tryb Advanced). Wiele funkcji Impacta zostało ujętych w formę palet, z których możemy wybierać interesujące nas elementy





Zmagania z ortografią

Surowy nauczyciel?!

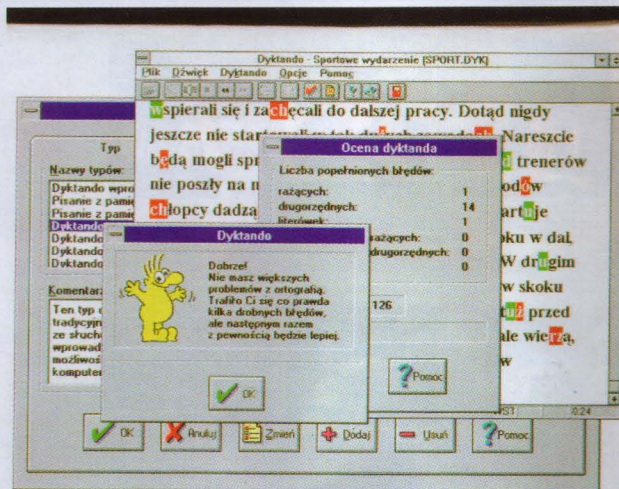
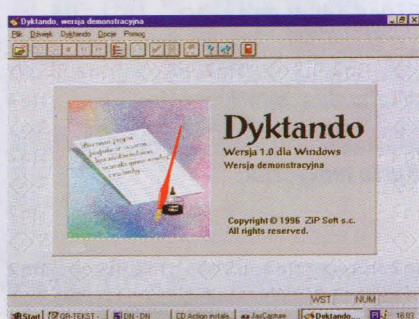
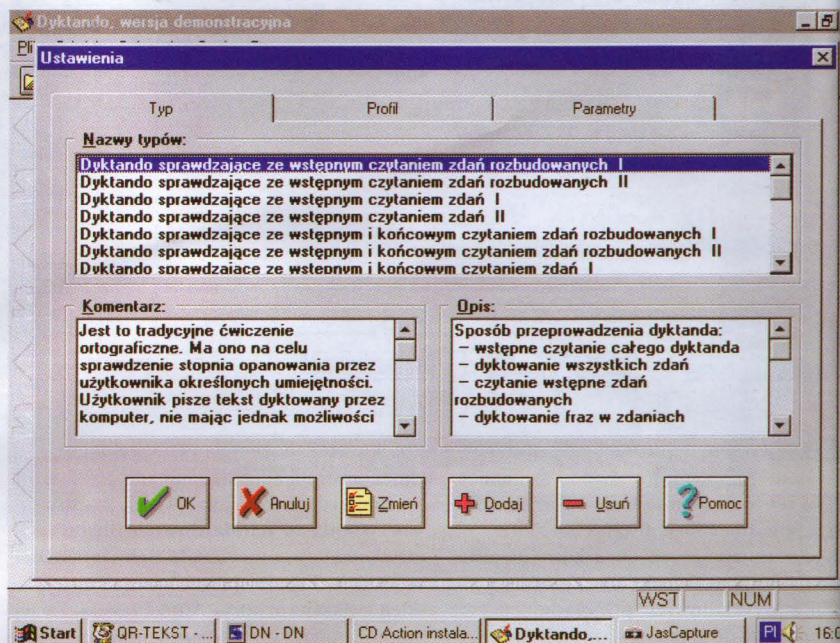
Nie ma chyba wśród naszych czytelników osoby, którą ominął obowiązek przyswojenia sobie reguł pisowni polskiej i ortografii. Najlepszą metodą na naukę ortografii jest czytanie książek, ale czasem i to nie wystarcza, bowiem w szkolnej ławie lub na konkursie ortograficznym dowiadujemy się o nieprzebranych bogactwach języka polskiego, z których istnienia nie zdawaliśmy sobie wcześniej sprawy. Konieczne staje się trenowanie wygibasów językowych typu "Pierzasta białorytka na przemian ze szczeriałym niedźwiedziem wypłukiwała ekstrakielisr z nibykwiatów".

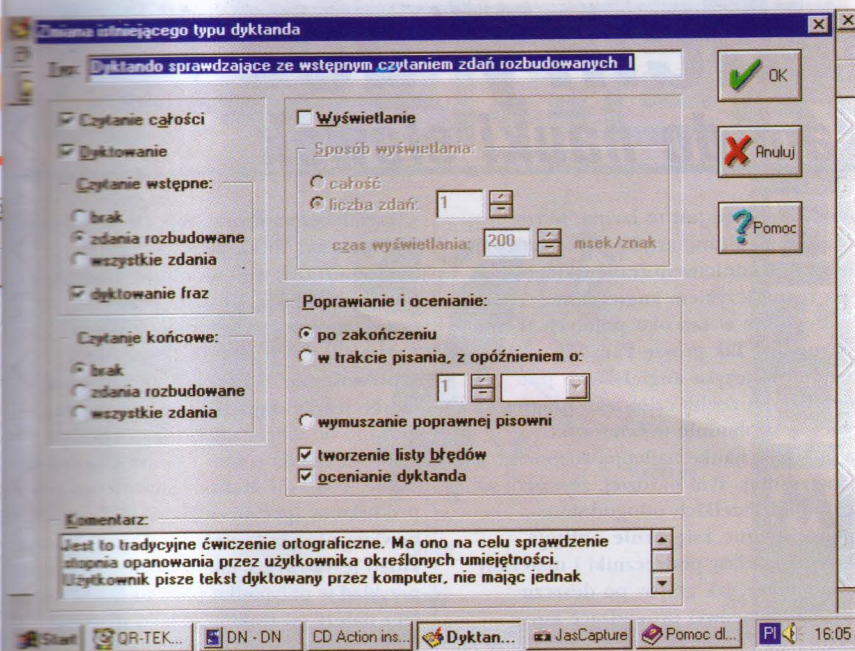
Po prawej:
Dyktando to program multimedialny. Brzmi banalnie, ale takie nie jest. Chodź o to, że patrząc jedynie na obrazek nie dostrzeżecie wszystkiego, co najlepsze w programie: nie usłyszycie na przykład tekstu czytanego przez lektora.

Dyktagdo to fantastyczny program wydany przez firmę Zip Soft. Program zastępuje nauczyciela dyktującego tekst, przybory do pisanja jak również narzędzie do tworzenia nowych dyktand. Umożliwia naukę nie tylko ortografii, lecz również interpunkcji, tworzenia wyrazów złożonych oraz nazw własnych. Najważniejszą częścią pakietu są umieszczone w plikach dźwiękowych teksty dyktand. Co ciekawe, na płycie nagrane są one w dwóch formatach: dźwięków 8 i 16-bitowych (różnica w jakości odtwarzania jest ogromna). W zależności od posiadanej karty muzycznej program będzie wykorzystywał najbardziej optymalny format dźwięków. Dyktando jest doskonałym przykładem na zastosowanie technik multimedialnych. Gdyby nie pojemność płyty CD, przedsięwzięcie nie miałoby najmniejszego sensu. Jedno dyktando nagrane w formacie 16-bitowym zajmuje bowiem około 10 MB. Trzeba tutaj dodać, że próbki zostały nagrane w warunkach studyjnych przez profesjonalnego lektora. Czytane przez niego teksty brzmią naprawdę ciekawie i interesująco, mimo że tak naprawdę tkwi w nich niewiele sensu. Dyktowanie tekstu jest zorganizowane zupełnie bezstresowo. Nie trzeba się spieszyć, bowiem zawsze można "poprosić" o powtórzenie. Przed rozpoczęciem dyktowania słuchamy najpierw całości. Następnie siadamy za klawiaturą i wstukujemy kolejne frazy dyktanda (jeśli zdanie jest krótkie, to

zazwyczaj lektor czyta je jako jedną frazę). W przypadku zdań złożonych, na początku słyszymy je całe, a następnie dyktowane są kolejne zdania podrzędne. Mimo że nie można zastopować danej frazy w środku, jej długość jest dobrana tak, że zapamiętuje się ją bez problemu. Ten system nauki komputerowej znacznie różni się od nerwówki towarzyszącej szkolnym dyktandom. Nie jest to jedyna przewaga Dyktanda for Windows nad tradycyjnymi dyktandami. Nie musimy informować komputera o skończeniu wpisywania danej frazy: program sam inteligentnie rozpozna ten moment. Jeśli coś nam się pokręci i będziemy próbowali wpisać wyraz zupełnie odbiegający od dyktowanego tekstu, to komputer nas przystopuje i powtórzy całą frazę. Korzystając z Dyktanda nie musimy denerwować się, że ktoś "sterczy" nad nami - jeśli jesteśmy obserwowani, to tylko po to, by nam pomóc. Dyktando odróżnia błędy ortograficzne od typowych literówek. Prawdopodobnie programiści mieli na uwadze fakt, że klawiaturą nie posługujemy się tak swobodnie jak piórem. Literówki nie będą więc policzone w końcowej ocenie jako błędy ortograficzne. Bardzo ważną cechą podczas dyktowania jest automatyczne

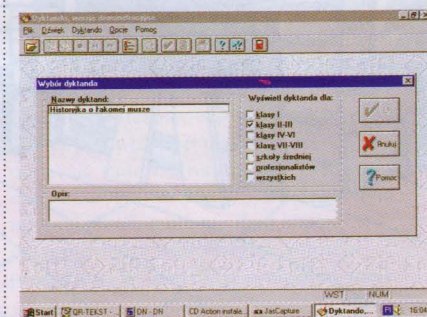
usuwanie popełnionych "byków". Szczególnie skorzystają na tym tak zwani "wzrokowcy", u których słowo pisane bardzo silnie utrwała się w pamięci. Poprawki "wchodzą w życie" po wpisaniu całego zdania: "kątem oka" będziemy się więc uczyli prawidłowej pisowni. Jedną wadą, którą dostrzegłem podczas dyktowania było opóźnienie w pojawianiu się liter na ekranie. Działo się tak szczególnie przy dyktowaniu zdań złożonych. Litery zostały wypisywane nie pojedynczo, jedna po drugiej, lecz w grupach po trzy lub cztery. Wydaje mi się więc, że zapewnienie, jakoby sprzęt 386 z 4 MB RAM miał wystarczać, jest co najmniej nietrafne. Poza tą jedną usterką pisało i słuchało mi się wspaniale. Po zakończeniu dyktowania całego tekstu (na "wstukanie" jednego dyktanda należy sobie wygospodarować około pół godziny, możemy go skontrolować. Gdy po raz pierwszy napisałem dyktando byłam





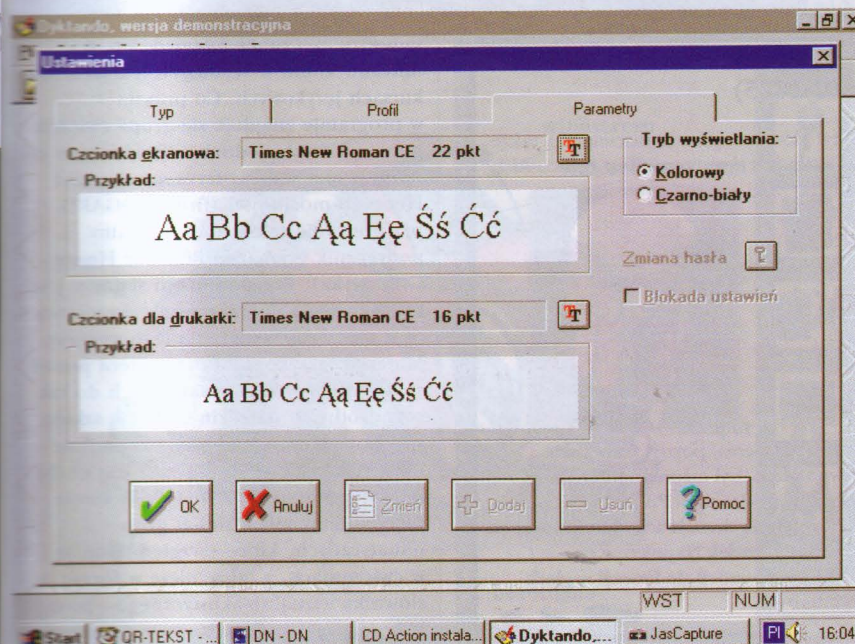
szerze zdziwiony tym, jakie błędy popełniłem (ocena niedostateczna). Jak powiedziałem, program odróżnia błędy literowe od ortograficznych, można więc tak ustawić konfigurację, by Dyktando nie brało ich pod uwagę przy wystawianiu oceny końcowej. Oprócz tego program rozpoznaje i klasyfikuje różne rodzaje błędów ortograficznych. W końcowym raporcie otrzymujemy raport na temat znalezionych "błędów": ortograficznych, literowych, interpunkcyjnych, ortograficznych drugorzędnych, literowych, interpunkcyjnych oraz ortograficznych. Na podstawie pewnych przełączników (można je zmieniać) ustalana jest liczba punktów karnych i ocena ostateczna (często niedostateczna). Następnie, po zapoznaniu się z liczbami przechodzimy do listy błędów. Jest to zestawienie tego wszystkiego, co napisaliśmy niepoprawnie plus zdania, w których wyrazy te występowały. Można również zobaczyć tekst całego dyktanda, na którym

kolorami wyróżnione są nasze błędy. Dzięki tym wszystkim cechom Dyktando jest absolutnie doskonałym (i trafnym) programem dydaktycznym. Choć tego wcześniej nie powiedziałem, pakiet nie jest adresowany wyłącznie do działu szkolnej. Dyktanda są napisane na sześciu poziomach trudności. Pierwszy to klasa pierwsza szkoły podstawowej. Poziom czwarty obejmuje klasy siódmą i ósmą podstawówki. Na poziomie piątym znajdują się dyktanda przeznaczone dla uczniów szkoły średniej. Ogółem,



zainteresowani poziomami 1-5 znajdą 34 dyktanda, czytane przez tego samego lektora (z podobnym zapalem). Ostatni poziom jest tylko dla profesjonalistów. Są to szczególnie trudne teksty, wykorzystywane na konkursach ortograficznych. Dwanaście tekstów wagi ciężkiej powinno być wystarczające na zbliżające się długie, zimowe wieczory. Dodatkowym atutem programu jest w pełni konfigurowalny sposób działania. Zgodnie z zaleceniami metodycznymi opracowano cztery typy dyktand. Każdy z czterdziestu sześciu tekstów może być wykorzystany na cztery podstawowe sposoby. Dyktando sprawdzające to tradycyjne ćwiczenie ortograficzne. Użytkownik pisze tekst dyktowany przez komputer nie mając jednak możliwości wcześniejszego zapoznania się z nim. Dyktando jest poprawiane w czasie pisania z opóźnieniem o jedno zdanie. Jest to więc tryb, który wcześniej opisywałem. Inaczej wygląda dyktando wprowadzające. Jest to, jak piszą autorzy programu, "oryginalne ćwiczenie, rzadko stosowane w praktyce szkolnej". Przed rozpoczęciem pisania użytkownik wrozkowo zapoznaje się z tekstem, po czym pisze go z pamięci. Dodam, że możliwe jest zastosowanie kilkunastu różnych wariantów powyższych opcji. Ostatni typ to dyktando zapobiegawczo-utrwalające. Bez zastosowania komputera nie dałoby się go zrealizować. Użytkownik pisze tekst dyktowany przez komputer, nie ma jednak możliwości popełnienia błędu, ponieważ wyraz może się pojawić na ekranie jedynie w formie poprawnej. Po zakończeniu dyktanda użytkownik dowiaduje się, w jakich wyrazach próbował popełnić błędy. Nie jest koniec zalet pakietu Zip Soft_a. Oprócz programu przeznaczonego dla uczniów (czyli Dyktando) znajdziemy tutaj moduł dla nauczycieli chcących wprowadzać do komputera własne dyktanda (Edytor Fraz). Dysponując mikrofonem mogą oni zrealizować nagrania podobne do tych, które są umieszczone na płycie CD. Podsumowując: produkt jest oryginalnym i doskonale przemyślanym polskim zestawem edukacyjnym. Chyba po raz pierwszy celowość wykorzystania nośnika CD i karty muzycznej jest w pełni uzasadniona. Niska cena i edytor dyktand sprawiają, że program doskonale nadaje się zarówno do użytku domowego jak i szkolnego.

PIOTR LASOŃ



Producent:

Zip Soft

Dystrybutor:

Zip Soft
tel. (032) 383490

Minimalna konfiguracja:

386 DX, 4 MB RAM, VGA,
CD-ROM x2, Windows

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z MS Windows

Cena: 97,00 zł

Profesor Henry uczy

Doskonały program do nauki słówek

Współczesny świat w zawrotnym tempie ewoluje od modelu wieży Babel ku wizji globalnej wioski. Choć niektórym się to nie podoba, proces ujednolicenia kultury, stylu życia, obyczajów, hierarchii wartości mieszkańców Ziemi przebiega niepowstrzymanie. Może niedługo spełnią się postulaty ideologów marksizmu, którzy nakłaniali do walki o świat pozbawiony granic i różnic (osobiście preferuję hasło "każdy inny - wszyscy równi", lecz myślę że w ostatecznym rozrachunku moja opinia nie będzie brana pod uwagę).

Po epoce wieży Babel pozostała nam jednak spuścizna w postaci tysięcy (nie licząc dialektów) języków, jakimi posługują się ludzie w różnych zakątkach świata. Nie muszę chyba nikogo przekonywać, że aby harmonijnie egzystować i współpracować w dziele "popychania wspólnego wózka do przodu" konieczne jest wzajemne porozumiewanie się. Dotychczas nie udało się opracować żadnego urzędowego języka obowiązującego w globalnej wiosce - co prawda stworzono esperanto, lecz jego popularność jest wciąż znikoma. W związku z tym na różnych płaszczyznach kontaktów międzyludzkich utarło się używać innego języka narodowego: w dziedzinie medycyny,

prawa i teologii jest to łacina, ludzie związani z kulturą, artyści porozumiewają się za pośrednictwem francuskiego, zaś cała reszta językiem angielskim (szczególnie w szeroko pojętych technice i biznesie). Tak proszę Państwa, znajomość języka angielskiego jest nieodłączną cechą człowieka pragnącego czuć się swobodnie w światowych salonach, a naukę najlepiej rozpocząć jak najwcześniej. Tym bardziej, że wokół aż roi się od wszelkich udogodnień: specjalistyczne księgarnie obfitują w wysokiej klasy podręczniki i materiały pomocnicze, jak grzyby po deszczu wyrastają placówki prowadzące kursy, lektoraty i konwersatoria dla słuchaczy na dowolnym poziomie zaawansowania,

w kształceniu wykorzystuje się najnowsze zdobycze techniki, takie jak sprzęt audiofoniczny, wideofoniczny i wreszcie komputery. Jako, że nasze pismo poświęcone jest właśnie ostatniemu z wymienionych mediów, pragniemy zaprezentować program wspomagający naukę języka angielskiego adresowany głównie do dzieci i młodzieży, chociaż i dorośli znajdą w nim z pewnością coś dla siebie. Profesor Henry - Słownictwo jest produktem specyficznym, w założeniach bowiem nie ma spełniać roli kompletnej kursu językowego, jak to miało miejsce na przykład w przypadku pakietu EuroPlus+ - lecz należy go traktować jako materiał uzupełniający i poszerzający wiedzę nabytą dzięki innym formom edukacji -

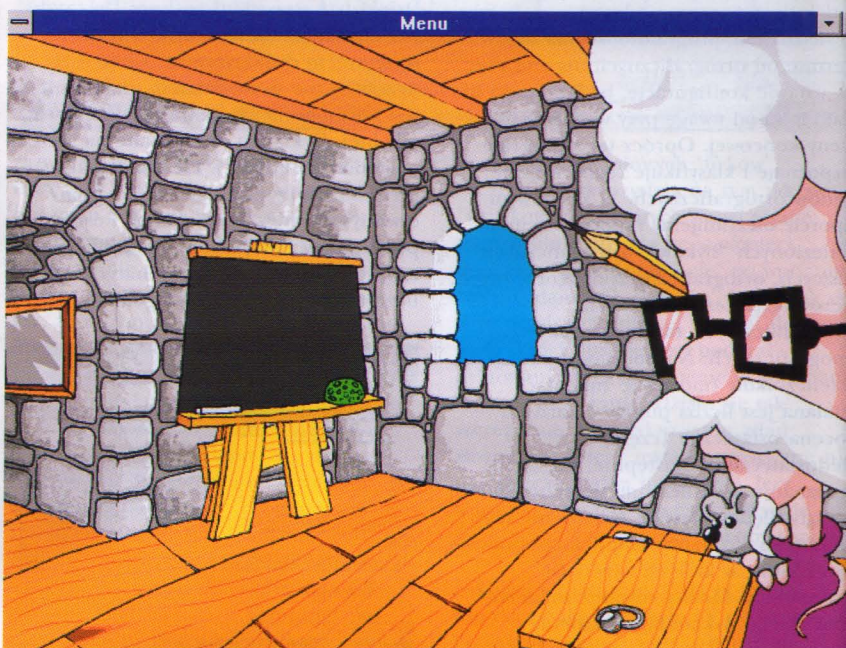


Victor Hugo (1802-1885)

Jeden z największych francuskich pisarzy. Hugo był głównym przedstawicielem, a także teoretykiem francuskiego romantyzmu, jego autorstwa jest słynny manifest francuskich romantyków.

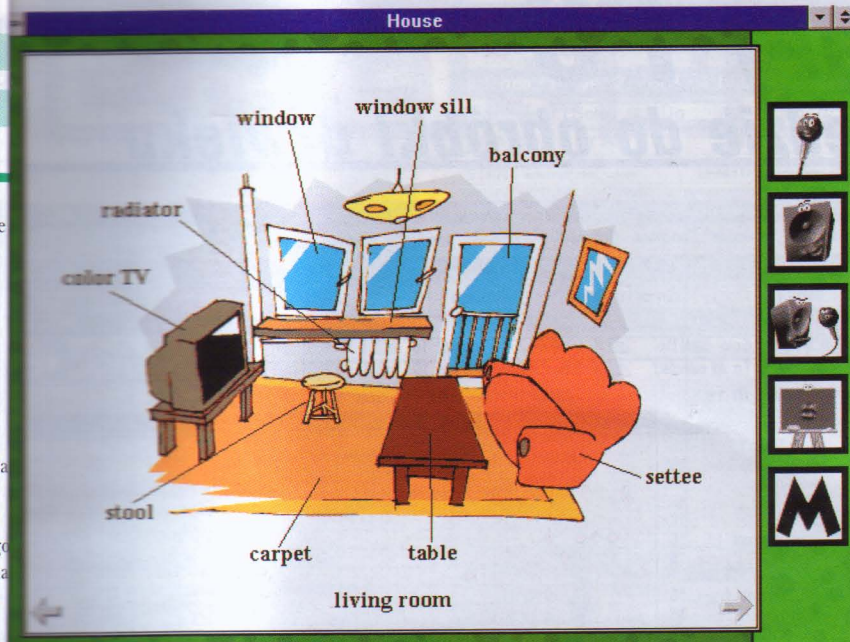
Pierwszy sukces przyniosły mu poezje, wśród nich zbiór „Ody i ballady”, który został opublikowany w 1826 r., rozpoczynając okres dużej aktywności twórczej Victora Hugo. W 1927 r. ukazał się dramat „Cromwell”, a w 1830, „Hernani”. Najbardziej znanymi dziełami Hugo są jego dwie powieści: „Katedra Marii Panny w Paryżu” („Katedra Notre Dame”, 1831), ze słynną postacią dzwonnika Quasimodo, oraz „Nędznicy” (1862). Obie doczekały się wielu przeróżnych adaptacji.

Victor Hugo był osobą zaangażowaną w historyczne zdarzenia: poparł francuską rewolucję lipcową 1830 r., a także rewolucję lutową 1848 r., był członkiem Akademii Francuskiej, a także deputowanym do Zgromadzenia Narodowego. Po przejęciu pełni władzy przez Napoleona III, Hugo - jako otwarty zwolennik demokracji - musiał opuścić Francję w 1851 r. i przez 19 lat przebywał na wygnaniu. Upadek Napoleona po przegranej wojnie z Prusami w 1870 r. sprawił, że Hugo powrócił do Francji w glorii chwały, do końca życia ciesząc się wielkim autorytetem.



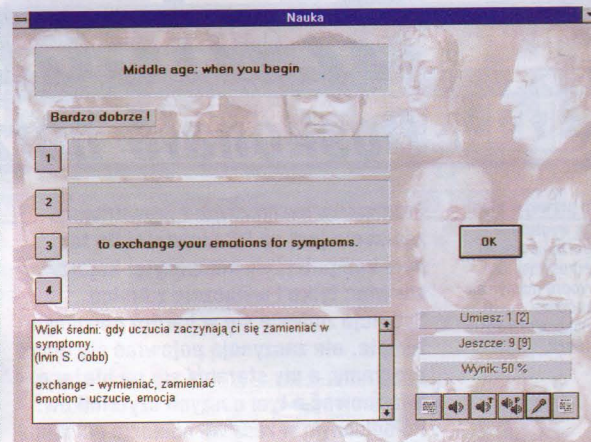
samodzielnej pracy z podręcznikiem, uczestniczeniu w szkolnych lekcjach lub kursach językowych. Co prawda w programie znajduje się grupa ćwiczeń gramatycznych, jednak zdecydowanie nie stanowi ona sedna oferowanych przez Henrego możliwości (firma EDGARD przygotowuje także multimedialny podręcznik gramatyki Profesor Henry - Gramatyka). Przesłowiowym sednem jest bez wątpienia potężny zasób słownictwa oraz możliwość ćwiczenia jego wymowy. Materiał leksykograficzny zawiera ponad sześć tysięcy wyrazów należących do tak różnorodnych dziedzin życia jak szkoła, sport, medycyna, ekonomia czy miłość i sex (ten ostatni adresowany jest chyba do nieco starszych uczniów). W sumie otrzymujemy kilkadziesiąt grup tematycznych, które uwzględnione są w ćwiczeniach, a także ujęte w formie słownika wizualno-akustycznego - po kliknięciu na hasło odtwarzana jest jego

najnowsze
rzęty
wreszcie
o
emu
iemy
agający
esowany
chociaż
cia coś dla
ctwo jest
ożeniach
mpletnego
miejsce na
uroPlus+,
ateriał
edze
lukacji -



poprawna wymowa. Warstwa dźwiękowa jest zresztą bardzo silną stroną programu. Pomijając przyjemny temat muzyczny i otaczający planszy tytułowej, składają się na nią przede wszystkim próbki głosów aktorów ilustrujące wyrazy znajdujące się w słowniku. Dźwięk nagrany jest czysto i pod względem technicznym, a o jakości głosowej przesądza dobór osób mówiących swego głosu: zawodowych aktorów z Londynu, Amerykanki w partiach poświęconych wymowie amerykańskiej oraz przeciętnego Anglika (native speaker), który reprezentuje wymowę potoczną. Jak przystało na program multimedialny (modne słowo, chociaż trochę bezsensowne) Henry "wspomniany" jest także w elementy graficzne, a mianowicie galerię ilustracji przedstawiających wyobrażenia poszczególnych grup tematycznych oraz niektórych hasła do nich należących. Załóżmy rysunek stanowią miłą odmianę po wyczerpujących lekcjach z profesorem, a przy okazji wpływają na

łatwiejsze przyswajanie materiału. Istotę procesu dydaktycznego stanowią ćwiczenia językowe związane z każdą grupą leksykalną. Mamy do dyspozycji siedem rodzajów tychże ćwiczeń, z których każdy rozwija inną umiejętność: rozumienie tekstu, kojarzenie słów polskich i angielskich, rozpoznawanie ze słuchu, rozumienie ze słuchu, tłumaczenie czy wreszcie ostateczną próbę - dyktando. W trakcie wykonywania zadań uczeń ma możliwość nagrania własnego głosu i porównania go z wymową wzorcową. Niestety próbka przechowywana jest bezpośrednio w pamięci komputera, przez co po nagraniu kolejnego słowa zamazywane jest poprzednie. Podobnie ma się rzecz z pamięcią ucznia - słówka, które się w niej pojawiają po pewnym czasie umierają śmiercią naturalną - dlatego należy nabytą wiedzę powtarzać. W tym miejscu uwidacznia się doskonale przygotowanie metodyczne autorów programu. W instrukcji znalazłem wiele



wskazówek dotyczących między innymi procesów pamiętania i zapominania, rodzajów pamięci, okresowości powtórek i innych zagadnień związanych z teorią uczenia się języka obcego. Program wykorzystuje elementy pedagogiki, by skuteczniej realizować swój cel - naukę języka angielskiego. Użytkownik może na przykład dostosować częstotliwość i liczbę

Komentarz Krzyśka

Naprawdę dobry program. Chociaż nie posiada tylu opcji, co Euro Plus+, to jednak osiągnął zdecydowaną przewagę w dziedzinie ceny. Poza tym np. ja potrafię posługiwać się angielskim tekstem, ale z wymową mam problemy, a w tej dziedzinie Profesor jest bodaj lepszy od Euro Plusa+, a napewno mu dorównuje. Imponuje też obszerny zasób tematów, jakie oferuje program (nawet coś skrzętnie pomijanego przez większość programów edukacyjnych).

powtórek do swoich cech indywidualnych wynikających z przebiegu krzywej zapominania oraz wybrać intensywność nauki. W skład pakietu wchodzi także niewielki programik służący do nauki literowania (spelling). Jak twierdzą autorzy za jego sprawą nawet Australijczyk zrozumie jak pisze się "Kościszko". Dodatkowo po zarejestrowaniu produktu otrzymamy bezpłatnie wzbogacony o notki biograficzne zbiór ćwiczeń z różnymi cytatami słów znanych ludzi, które na pewno sprowokują do zadumy a czasem do śmiechu.

JAN JANKOWSKI

Producent:

EDGARD Multimedia

Dystrybutor:

EDGARD Multimedia

tel. (022) 474432

Minimalna konfiguracja:

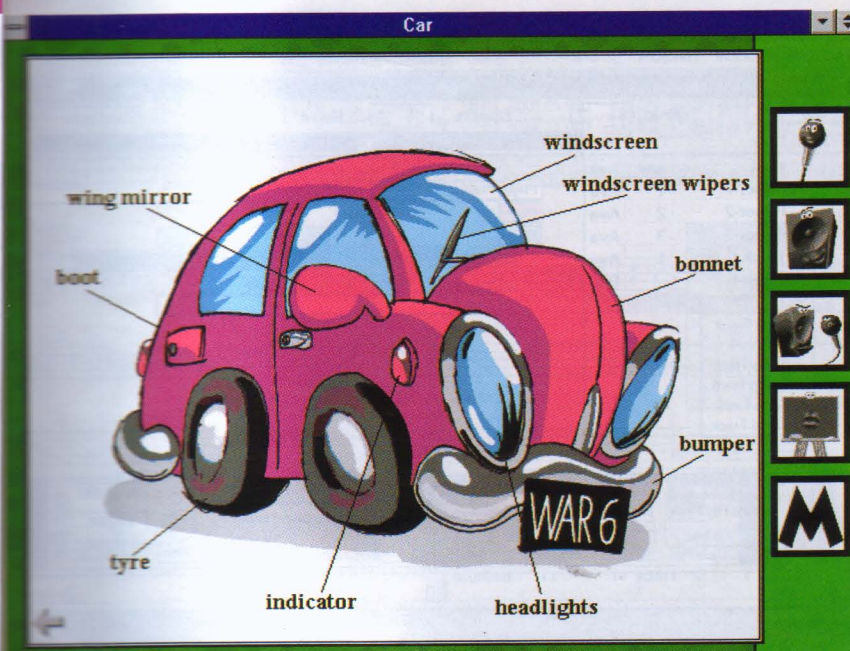
386 SX, 4 MB RAM, Windows,

SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna

zgodna z MS Windows



iem,
jach lub
ćwiczeń
wanie nie
przez
ARD
ny
Henry -
em jest
wnictwa
mowy.
a ponad
do tak
szkoła,
niłość
t chyba
umie
ne są
rmę
po
st jego

Cena: 69,00 zł

Grudzień 1996

17

Dźwięczny PC

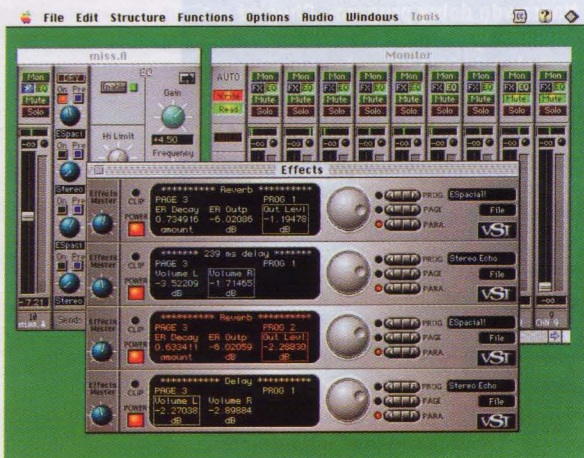
Doskonałe narzędzie do obróbki dźwięku

Po prawej w głębi:

Tak wygląda tworzenie ścieżki perkusyjnej. Do wyboru mamy całe mnóstwo doskonałej jakości próbek.

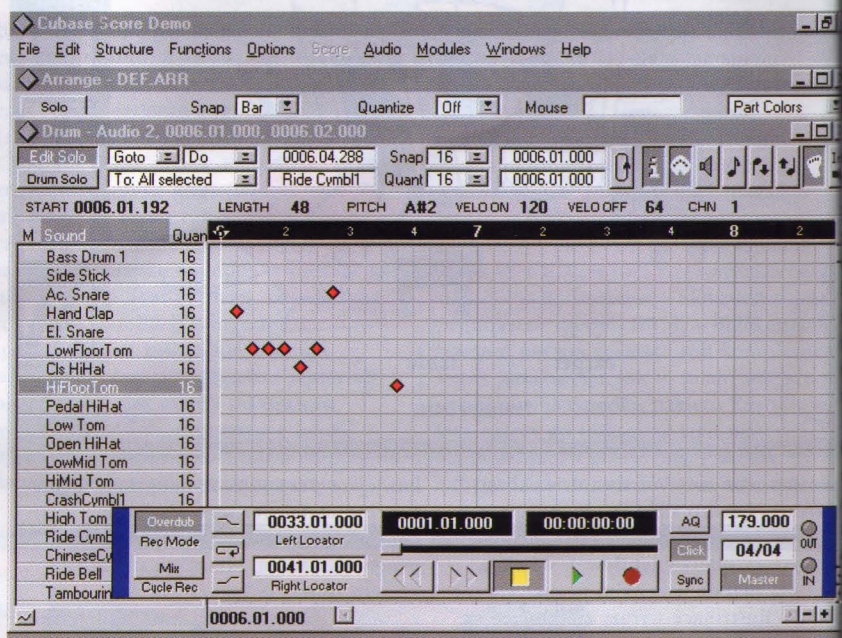
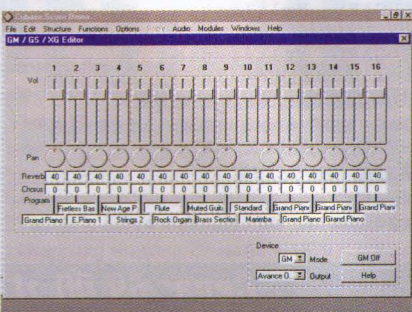
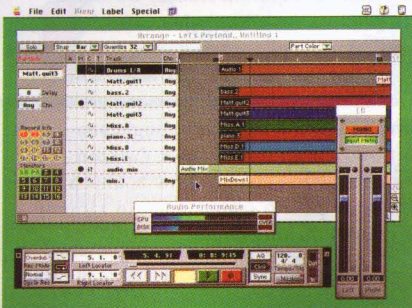
Programów muzycznych z prawdziwego zdarzenia jest na PC niewiele. Do tej pory komputerowy kompozytor kojarzył się więc tylko i wyłącznie z Amigą. Sytuacja zmienia się w bardzo powolnym tempie, ale zaczynają pojawiać się dobre programy, a my staramy się na bieżąco informować o tym naszych czytelników. Po opisanym w zeszłym numerze polskim programie Akord (bardzo dobrym), pora na dzieło używane przez większość profesjonalnych muzyków komponujących na komputerach PC.

Program Cubase Score jest potężnym narzędziem przeznaczonym do obróbki dźwięku. Posiada możliwość pracy z najpopularniejszymi formatami dźwięku: plikami midi oraz audio. Głównym celem programu jest obróbka przygotowanych już fragmentów



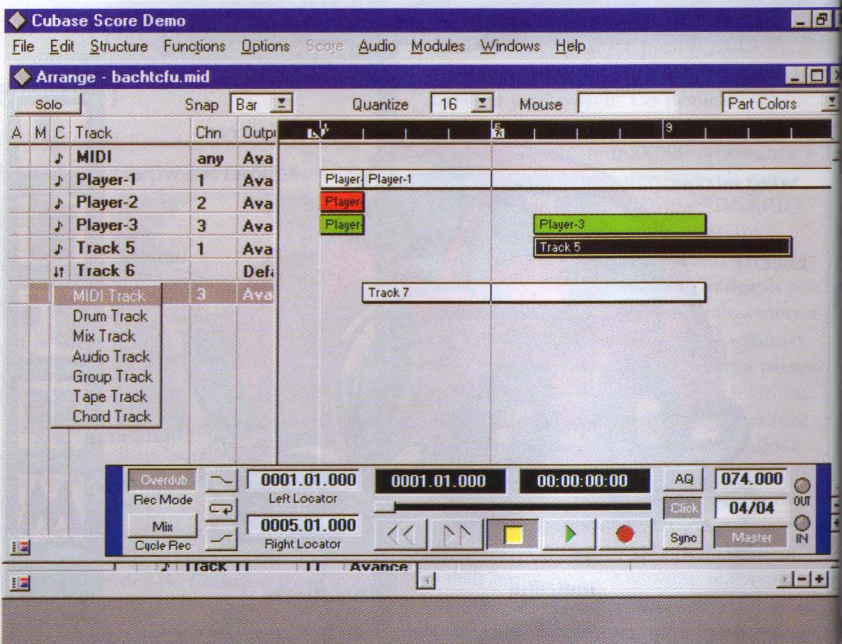
Powyżej i po prawej:

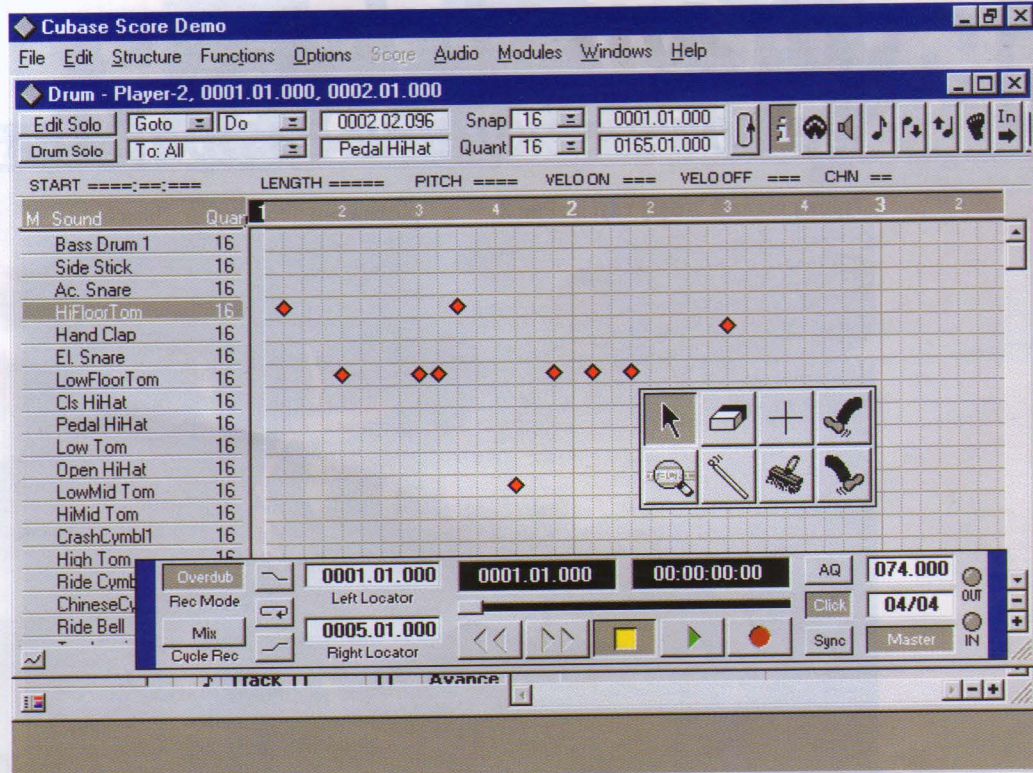
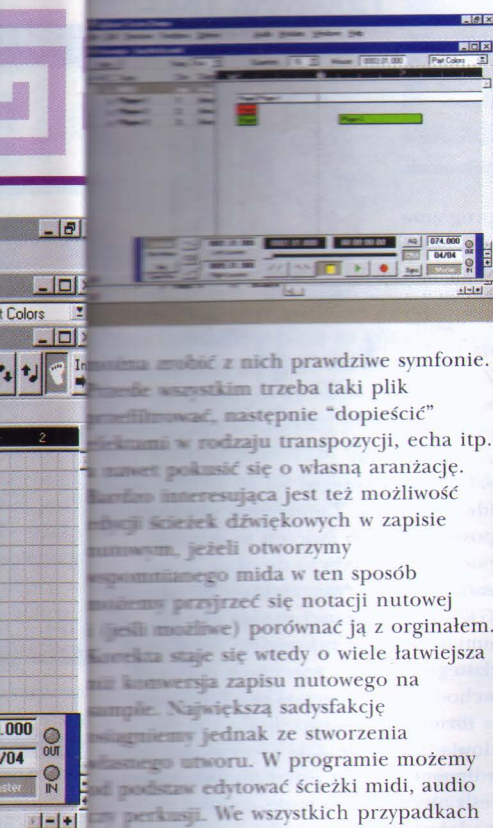
Oto obrazki z Macintosha. Tam Cubase wygląda trochę ładniej, ale możliwości są mniej więcej jednakowe.



i zestawianie ich w utwory. W tym celu wykorzystuje on wszystkie narzędzia znane z profesjonalnych studiów nagraniowych. Program perfekcyjnie wykorzystuje możliwości kart dźwiękowych: na moim komputerze bez problemu odtwarzał utwór stereo o częstotliwości dźwięku 44 KHz. W przeciwieństwie do większości programów tego typu oferuje doskonałą współpracę z urządzeniami audio (CD, magnetofon). Dźwięku audio nie trzeba zapisywać na dysku twardym, można puścić go np. z magnetofonu, a w programie dokonywać tylko obróbki. Następnie całą kompozycję możemy "zrzucić" z powrotem na taśmę za pośrednictwem programu. Oszczędza to

dziesiątki megabajtów, co jest wręcz fenomenalnym rozwiązaniem. Wczytanie muzyki można dowolnie przerabiać. Dodanie echa, efektu distortion, pogłosu czy delay'a to żaden problem dla Cubase. Co ciekawsze może on nawet wyposażać utwór w efekty uzyskiwane przy grze na instrumentach strunowych (slide, glissando). Nie radziłbym dodawać ich do perkusji, ale w niektórych przypadkach niesamowicie dodają koloru utworom. Dość ciekawą opcją jest też możliwość użycia w swoim utworze plików z rozszerzeniem *.MID, dość często występujących w grach. Może to przynieść niekie efekty np. opisany w tym numerze ChessMaster posiada takie pliki o zenującej jakości. Za pomocą Cubase





instrument, a następnie edytujemy jego ścieżkę (ang. score). Program stosuje różne metody zapisu: nutową bądź swoją własną, mniej czytelną ale łatwiejszą do

innych można znaleźć na płytach shareware typu "kolekcja dźwięków" itp. Całkiem spora kolekcja znajduje się również w internecie np. pod adresem [HTTP://WWW.YAMAHA.CO.UK](http://www.yamaha.co.uk)

Oddajemy głos profesjonalście

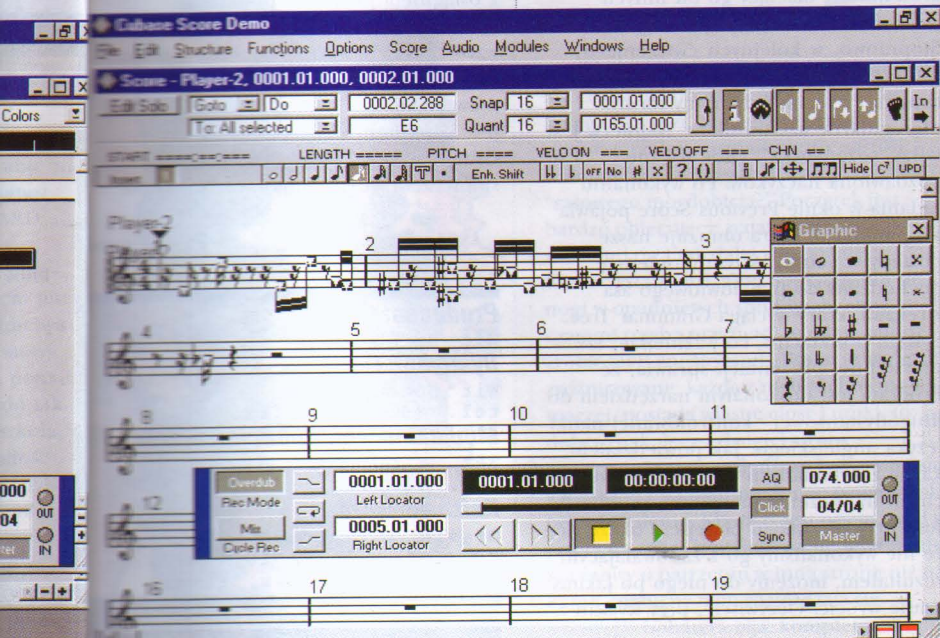
Cubase jest jednym z najciekawszych programów muzycznych jakie do tej pory widziałem. Jego mocno rozbudowane moduły służące do współpracy z midi czynią go naprawdę profesjonalnym a jednocześnie przyjemnym w obsłudze narzędziem. Jako człowiek z "branży" mogę z całą odpowiedzialnością polecić go każdemu (nawet początkującemu) muzykowi. Z resztą...co to mówić... Vangelis się nie zmielił na Cubase, więc czemu nie brać z niego przykładu?

Adam "Scorpi" Skorupa

śledzenia jednostek czasu w jakich wybrzmiewają ścieżki poszczególnych instrumentów. Jak już wspomniałem program zawiera całe mnóstwo próbek, ale jeśli Wam to nie wystarcza to wiele

Cubase Score znajduje się w tej chwili w ściślejszej czołówce programów muzycznych. Nie jest to bynajmniej błędna opinia. Jego potężne możliwości czynią z niego samodzielne studio nagraniowe. Spokojnie zastąpi wielościeżkowy magnetofon, stół mikserski, multieffekt i kilka innych urządzeń. Tym, którzy nie ufają ostatecznie w jego możliwości pozostawiono jednak komunikację z wejściem midi, przez które można podłączyć np. syntetyzator czy też dowolny instrument z wyjściem midi. W ten sposób podajemy programowi materiał zrobiony "ręcznie" pozostawiając mu tylko obróbkę. Teoretycznie nie ma narzędzi uniwersalnych, ale Cubase jest bliski takiej definicji. Edycja nut, obróbka sampli, mikser, takie zestawienie może okazać się tylko totalną kląpą lub totalnym sukcesem. Na szczęście w przypadku Cubase mamy do czynienia raczej z tym drugim przypadkiem.

Po lewej w głębi: Cubase oferuje wiele formatów edycji. Na obrazku notacja nutowa, ale jeśli sobie życzymy program może stworzyć nawet tabulaturę.



KRZYSZTOF KALISZEWSKI

Producent:

The Steinberg Team

Dystrybutor:

Steinberg

tel. (0049) 40211594

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66,8 MB RAM, Windows,

VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z MS Windows

Cena:

Grudzień 1996

19

Gramatyka

Domowa szkoła w zasięgu ręki

Typowy obrazek wzięty z życia: Pan X stara się o dobrze płatną, prestiżową pracę. Jako swój atut trzyma ukryty w teczce dyplom ukończenia kursu angielskiego. Biedak nie wie, że dzisiaj nikogo nie obchodzą papiery, lecz faktyczne umiejętności. Gdy więc przychodzi co do czego, i facet od Human Resources zadaje mu pytanie - Why do you want to join our company? Pan X może jedynie stwierdzić, że tego nie było na kursie. Prawda jest taka, że to, czego się Pan X nauczył Y lat temu uległo częściowemu zapomnieniu.

W przypadku nauki języków obcych wystarczy parę miesięcy przerwy, by poziom nabytych wcześniej umiejętności znacznie się obniżył. Zapobiec temu można tylko w jeden sposób - przez ciągłe powtórki: co jakiś czas należy przypominać sobie materiał gramatyczny i słówka. Grammar Tree jest kolejnym polskim produktem umożliwiającym domową naukę języka angielskiego. Ci z Was, którzy znają program Pop - English, nie będą mieli żadnych kłopotów z oswojeniem GT. System nauki przypomina trochę inne produkty, choć wprowadzono tutaj także sporo nowych, nowych gadżetów ułatwiających przyswajanie wiedzy. Program obejmuje dość obszerny materiał gramatyczny na poziomie podstawowym i średnim. Całość ułożona jest w formie około 2500 ćwiczeń. Najczęściej są to testy wielokrotnego wyboru lub zadania, w których uzupełnia się brakujące słowa. Tytuł programu - Grammar Tree (Drzewo gramatyki) nie jest jedynie chwytem reklamowym. Zgodnie z najnowszymi trendami wszystkie ćwiczenia znajdują się w uporządkowanej na kategorie tematyczne bazy. Przypomina to nieco katalogi widziane pod Norton Commanderem. Zagłębiamy się w nie dochodząc do coraz większych szczegółów wiedzy na temat gramatyki. Chcąc przetrzeć określony wycinek gramatyki angielskiej wchodzimy w zrozumiałe (niestety tylko w języku angielskim) podopcje. Po uruchomieniu programu zostajemy zapytani o imię lub pseudo. Jeśli z Grammar Tree będzie korzystało więcej osób, to warto w tym momencie zadeklarować własny identyfikator. Posiadanie „konta” jest tu dość ważne, ponieważ komputer zapisuje w nim wszystkie informacje o wlotach i upadkach uczącego się oraz o tym, jakie ćwiczenia on przerobił. Jest to jedna z głównych zalet programu - niesłuchanie praktyczna i pomysłowa. O tym jednak za moment. Po wpisaniu lub wybraniu właściwego imienia możemy rozpocząć pracę z programem. Ekran główny

pozbawiony jest niepotrzebnych „udziwnień”. W opcji Exercises znajdziemy 12 głównych tematów gramatycznych. Przy nazwach oznaczonych strzałką kłania się struktura drzewkowa. Żeby uniknąć niejasności, bo przyznam, że angielskie nazwy mogą niekiedy stanowić twardy orzech do zgryzienia, na pierwszej stronie okładki umieszczono rozpisane drzewo gramatyki. Można się nim posłużyć w momencie, gdy nie wiemy, gdzie szukać danego tematu. Na przykład wybierzmy czasowniki - Verbs. W kolejnej opcji znajdziemy takie zagadnienia jak Auxiliary (czasowniki posiłkowe), Tenses (czasy), Passive Voice (strona bierna), Reported Speech (mowa zależna), Infinitive (bezokolicznik), Conditional (tryb warunkowy). Po wybraniu Tenses otworzy się kolejne okno zawierające rodzaje czasów obsługiwane przez Grammar Tree. Jest ich dziesięć - wystarczająco dużo, by dogadać się w tym języku i bez problemu czytać angielskie teksty (tak naprawdę w praktyce stosuje się jedynie kilka czasów, w skrajnych przypadkach tylko trzy). Wybierzmy Simple Past (czas przeszły prosty). Otworzy się wówczas duże okno wyboru rodzaju ćwiczenia.

Trzeba tutaj przypomnieć, że w Grammar Tree napotkamy na dwa poziomy trudności: dla początkujących i średnio zaawansowanych, które przypisane są (jako Grade) do każdego z występujących tutaj zadań Grade. Dzięki temu systemowi nie tracimy czasu na skakanie po różnych - zbyt łatwych lub za trudnych - ćwiczeniach (dodatkowo pomaga to, że przed przystąpieniem do pracy pojawia się przykładowe ćwiczenie). Jest to jeden z dużych plusów Grammar Tree, a nawet krok milowy dzielący go od innych językowych „narzędzi edukacyjnych”. Stopniowo, w kolejnych ćwiczeniach, poziom trudności wzrasta. W ćwiczeniu drugim i trzecim wybieramy formy nieregularne czasowników. Najpierw jest tylko „rozgrzewka”, choć też nie pozbawiona haczyków. Po wykonaniu zadania w oknie Previous Score pojawia się punktacja, która obrazuje nasze postępy w nauce. W tym momencie dochodzimy do przysłowiowego asa z rękawa, który wyciąga Grammar Tree. System punktacji i, co ważniejsze, tak przystępnej prezentacji sprawia, że Program jest doskonałym narzędziem do długodystansowej - kontrolowanej nauki języka angielskiego. Jak powiedziałem, każde z wykonanych ćwiczeń posiada od chwili ukończenia przypisaną punktację. Jeśli przy pierwszym podejściu okaże się, że nie wykonaliśmy go z zadowalającym rezultatem, możemy do niego po jakimś czasie wrócić. Oczywiście, przy wyjściu z

programu wszelkie wyniki zostaną zapisane na dysk. Z tego właśnie powodu

zachęcałem do założenia własnego identyfikatora. Zapisywanie punktacji poszczególnych ćwiczeń to dopiero początek. Po wyjściu do okna Tenses zobaczymy kolejną, ciekawą innowację GT. Tutaj po prawej stronie ekranu umieszczone są informacje dotyczące danego tematu - wszystkich ćwiczeń wchodzących w jego skład. Exercises - w formie tekstowego słupka i liczby dowiadujemy się, jaki procent ćwiczeń z danego tematu został już wykonany: jeśli pierwsze ćwiczenie zrobiłeś podobnie jak ja, to będziesz miał za sobą 7 procent. Drugi parametr - Score - określa średnią punktację za wszystkie przerobione ćwiczenia. Jeśli teraz przejdziemy w górę drzewa gramatyki liczby te oczywiście zmieniają się. Exercise podaje tutaj 3 procenty wykonane w Tenses. Score pozostaje bez zmian. Jakie są zalety takiego określania nauki? Po pierwsze, od razu widać (na każdym poziomie gramatyki), z których tematów nie najlepiej nam idzie (Score) oraz ile ćwiczeń już wykonałeś (Exercises). Pracując z innymi programami do nauki angielskiego miałem zwykle problem z orientacją, które ćwiczenia już przerobiłem. Grammar Tree rozwiewa wszystkie wątpliwości. Za pomocą funkcji Bars, możemy zobaczyć zestawienie różnych tematów gramatycznych wraz z osiągniętą przez nas punktacją. Natomiast funkcja Progress - określająca wzrost lub spadek umiejętności z danej dziedziny. Dzieło firmy Wit Soft mimo niewielkiej objętości na dysku twardym jest kompletnym systemem. Grammar Tree mogę z czystym sumieniem zarekomendować każdemu.

PIOTR LAS

GRAMMAR TREE

Ćwiczenia z gramatyki angielskiej



Producent:

Wit Soft

Dystrybutor:

Wit Soft

tel. (012) 215511

Minimalna konfiguracja:

386, 4 MB RAM,
DOS, VGA

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound,
Soundblaster 8, 16, AWE32,
Adlib, Pc Speaker, Cowox

Cena: 6

Gladiatorzy

"Uwaga, a teraz zobaczcie sztukę. Widzicie tego osobnika z kaskiem na głowie? Zaraz nabiję go na włócznię, a on i tak dalej będzie na chodzie, czyż to nie zabawne? Nie!? No to co, ja i tak go nabiję, a co sobie będzie łowił? Oto na pewnej planecie żyje rasa Cyber Gladiatorów, dla których takie numery są na porządku dziennym, zresztą sami zobaczcie"

Witam wszystkich tych, którym nie straszne są śmiertelnie niebezpieczne pojedynki. Natomiast tych, którym nie podoba się taka zabawa, zapraszam na stronę z misiem Koralgołem. Co, nie ma takiej? A to pech. Tymczasem pecha nie mają ci, co lubią się bić, oczywiście na niby, na ekranie monitora - tylko pamiętajcie, żeby z niego nie spaść.

Wypadek taki zapewne nie grozi tym, co odpalą na swoich maszynkach grę Cyber Gladiators, tutaj bowiem cały wysiłek fizyczny przypadnie postaciom z gry. No chyba, że za wysiłek uznamy zniecanie się nad klawiaturą lub przypadek gdy któryś grających wpadnie w szal i użyje jej na owie przeciwnika (w tym ostatnim wypadku będzie trzeba rozważyć możliwość wizyty u psychiatry). Tylko prawdziwego psychiatrę, a nie znowu w jakiejś symulacji seansu odśrodkowującego z wymaganiami na Pentium 200 i tyleż samo RAMu. To, co oferuje nam CG to z pewnością kawał najrealniejszej z realnych bijatyk. Dołączając do grona "nawalanek" trójwymiarowych, widać że twórcy brali



przykład z najlepszych wzorów, hmm brali, ale chyba nie donieśli. Mój redakcyjny kolega twierdzi, że ta gra posiada niepowtarzalny, surrealistyczny nastrój, hmm to fakt, ale czy to decyduje o jakości "rasowego mordobicia"? Początek jest bardzo obiecujący: najazd kamery na zawodników i tak dalej, ale później? Kamerzysta zmarł, albo poplątały mu się nogi w opadniętych spodniach, choć czasami trzeba przyznać, że udaje mu się zrobić jakiś znośny unik. Postacie są dosyć różnicowane, każda z nich zachowuje się inaczej, posiada własne ciosy i uniki, to dobry znak, lecz z drugiej strony opanowanie tego szaleństwa kojarzy mi się z nauką gry na pianinie w noc świętojańska bez oświetlenia. Klawiszy jest osiem, czyli po cztery na rękę - gdy zaczyna się zabawa nie ma mowy o patrzeniu w inną stronę niż na ekran - paluchy nam rozjeżdżają się, a naszego bohatera biją: kompletny metlik! Nie ma lekko - trochę trzeba się pomęczyć,

żeby wygrać, ale może to i dobrze. Postacie są różnorodne: od ciężkich i powolnych, ale silnych osobników płci męskiej do zwinnych i krzykliwych (niesamowity efekt - głośniki na full!) przedstawicieli piękniejszej części rodzaju ludzkiego (przynajmniej tak mi się wydaje - nie sprawdzałem). Podczas walki wokół latają najróżniejszych rodzaju "przeszkadzajki" (zależnie od etapu): na przykład włócznie śmigają nam nad głowami, wbijają się w podłogę tuż obok, jeśli więc uda nam się uniknąć losu szaszłyka, będziemy mogli skorzystać z tej nieoczekiwanej pomocy i poczęstować nią przeciwnika. Przy odrobinie szczęścia można nawet odciąć mu głowę i o dziwo operacja ta jest dosyć bezkrwista: dobrze to czy źle, ocenicie sami. To tyle, jeśli chodzi o postacie, zobaczymy teraz, co dzieje się wokół. Mówiąc najkrócej, jest nieciekawie, choć idea jest dobra, ale wykonanie ... to całkiem inna sprawa, zbyt ciemno, brakuje światła, cieni, co to, walka na orientację? Znajdź przeciwnika, a wygrasz? To może pobawimy się w chowanego? Dobra, idę się schować.

MR JEDI

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

Sierra

tel. (0044) 1734303171

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ⑆



W pogoni za zwycięstwem

Czy są chętni na wyścig? Klasyczny wyścig, bez żadnych uduźnień i niepotrzebnych dodatków, po prostu dobry, rasowy wyścig. Szybkie samochody, różne trasy, najlepsi kierowcy, wszystko na najwyższych obrotach, coś dla znawców czterech kółek. Oto kontynuacja przeboju z zeszłego roku - druga część wyścigów Nascar.

Po prawej w głębi: Za kierownicą superszybkiej maszyny rajdowych nie możesz sobie pozwolić nawet na najmniejszy błąd.

Być może w tej grze nie ma uduźnień, ale za to opcji nie brakuje. Zanim rozpoczniemy jazdę z szaloną prędkością, czeka nas trochę klikania tu i tam, ponieważ twórcy zadbałi o to, aby jak najdokładniej oddać rzeczywistość panującą na torze. Czego my tu nie mamy? - istne szaleństwo. Dowolna ilość graczy, proste pytanie: życzy pan sobie pusty tor czy też ma być zapchany do granic możliwości? W tym ostatnim przypadku jest bardzo zabawnie, zawodnicy są naprawdę twardzi i nie patyczkują się z konkurentami, cały czas gaz do dechy, hamują najwyżej wtedy, gdy



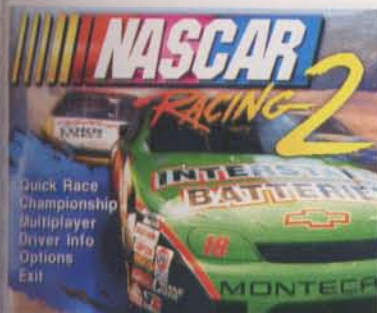
natrafia na przeszkodę (np. nasz pojazd). Oczywiście nie są niezniszczalni: kilka słuczek definitywnie potrafi wyeliminować nawet tych najbardziej zatwardziały szaleńców szos (próbowałem jadąc pod prąd hle hle). To jednak nie gwarantuje zwycięstwa, bo jak wiadomo, prawa fizyki działają na wszystkich (nie prawda - na tych w stanie nieważkości nie działają - jeśli wiecie o co mi chodzi), dlatego warto zająć do opcji "podkręcania" energii przeciwników, mówiąc prościej - jedno porządne luup! I przeciwnika nie ma na torze, a kierowca



biega za kołem, które wbrew jego woli nadal kontynuuje wyścig. Zawody rzecz jasna odbywają się na wolnym powietrzu, twórcy gry i na to wpadli (spryciarze), dlatego uwzględnili w programie kilka opcji, dzięki którym możemy zamienić się w bogów. Oto mamy możliwość ustalenia kierunku wiatru, jego siłę oraz temperaturę, nie wiem jak ten ostatni czynnik ma się do płynności jazdy, ale z pewnością dwa pierwsze mają spory na nią wpływ, szczególnie gdy zaszalejemy i zamówimy w prezencie dla naszych przeciwników wiaterek ala huragan. Takich detali znajdziemy o wiele więcej i koniecznie trzeba wszystkie wypróbować, bo to się opłaci - gdy to sobie przećwiczymy, będziemy wiedzieli, jak wykiwać konkurencję. Konkurencja natomiast jest spora, same gwiazdy czterech kółek, znają się na swojej robocie, a do tego jeszcze mają wyśmienity sprzęt, także lekko nie będzie. Zanim rozpoczniemy zabawę na całego, nie zaszkodzi zajrzeć na mały trening, tam w ciszy i spokoju będziemy mieli okazję pojeździć sobie po torze, który później posłuży nam jako platforma do poważnego współzawodnictwa. Tory mogą być różne, każdy tu znajdzie coś dla siebie, na żadnym z nich nie zabraknie oczywiście publiczności i ostrych zakrętów, no chyba że dosyć drastycznie zredukujemy ilość szczegółów widocznych na ekranie, wtedy może się zdarzyć, że



publiczność, reklamy i w ogóle wszystko oprócz trasy, zniknie. To jednak nie przeszkadza naszemu pojazdowi mknąć z prędkością dochodzącą nawet do dwustu mil na godzinę! Bo i takie cudenka będą dostępne w programie, zresztą tak jak w rzeczywistości, bo przecież wyścigi Nascar odbywają się naprawdę. Producenci gry wykupili prawo do użycia ponad stu motywów, występujących w prawdziwych zawodach: reklamy, drużyny, samochody, nie zapomnieli także o torach, których łącznie jest szesnaście. Wszystko to po to, aby zadowolić wybrednego gracza, który już ma za sobą treningi i właśnie wyrusza do poważniejszych zadań, czyli rozpoczyna zawody. Przed nami cała seria pojedynków, spektakularnych finiszów i bolesnych słuczek, nieostrożny kierowca ma bardzo dużą szansę stracić panowanie nad pojazdem, a wtedy to już nic nam nie pomoże, ponieważ nasi



Po lewej:
Gra udostępnia wiele sposobów rozgrywania pojedynków na torach. Mimo że wyścig, mistrzostwa i możliwość gry w sieci (do 7 osób) spotykamy w innych symulatorach, tu nabierają nowego wymiaru.

przeciwnicy są zbyt dobrzy, aby sobie pozwolić na takie wpadki. Dotrzymanie kroku konkurencji nie jest prostą sprawą, dlatego warto pomyśleć o grze w sieci, znajomy z przeciwnika z pewnością okaże się bardziej omylny niż komputerowy przeciwnik. Grać można przez sieć, modem lub kabel: w takiej zbiorowej zabawie może uczestniczyć do ośmiu osób - to standardowa liczba na torze, wystarczy do rozegrania bardzo ciekawych pojedynków. W Nascar gra się naprawdę bardzo miło, z pewnością miłośnicy części pierwszej będą zachwyceni i spędzą wiele emocjonujących chwil przed ekranem komputera, innych natomiast ostrzegam - wyścigi są dosyć mocno osadzone w realiach i zderzenie z murkiem nie pozostaje niezauważone, a już z pewnością nasze szanse na zdobycie dobrego miejsca po takim zdarzeniu równie są prawie zero. A więc co, od zera do bohatera, ruszamy w następnym wyścigu i podziwiamy scenografię rozciągającą się wokół, wystarczy skorzystać z kilku kamer, umieszczonych na zewnątrz pojazdu, aby panorama stadionu pojawiła się przed naszymi oczami w całej okazałości. Swoją drogą plenery nie rzucają na kolana - gdy włączymy wszystkie detale całość prezentuje się bardzo ładnie, ale jednocześnie nie ma tu nic, czego bym już wcześniej nie widział. Co do animacji i muzyki zastrzeżeń nie mam, szczególnie efektownie wyglądają sztuczki: w powietrzu latają kawałki blachy, karoserie wgniatają się, koła odlatują - bardzo dobry efekt. Ogólnie program sprawia dobre wrażenie, Nascar to kawał dobrych wyścigów, ostre zakręty, duże szybkości, wszystko to, co powinien posiadać dobry program tego typu. Wszystkich tych, co oczekują czegoś więcej lub też czegoś innego, odsyłam z kwitkiem w inne rejony toru wyścigowego.

MUSIAŁEK

UWAGA



język polski

SKOŁA PODSTAWOWA I EGZAMINY DO SZKÓŁ ŚREDNICH



CO PROGRAM POTRAFI ?

- uczy elementarnych zasad j.polskiego,
- kontroluje i ocenia postępy w nauce,
- przygotowuje do egzaminów wstępnych do szkół średnich,
- drukuje testy egzaminacyjne,
- prezentuje wiedzę w atrakcyjnej formie,

SZANOWNY KLIENCIE !

Trwa wielka wrześniowa promocja programu. Kupując **Polonistę** bierzesz udział w losowaniu atrakcyjnych nagród. Szczegóły w sklepach i hurtowniach na terenie całego kraju.

tylko 35⁰⁰

Cena detaliczna (wysyłkowa)



Danuta Dudek
55-200 OŁAWA
ul. B.Chrobrego 20c/15
tel./fax (071) - 1 - 341 - 08

Producent:
Papyrus/Sierra On-Line

Dystrybutor:
IFB
tel. (022) 6429553

Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, DOS, VGA,

Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound,
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena:

Groza Cyberprzestrzeni

Po prawej w głębi:
Net: Zone to kolejna
gra tocząca się
w wygenerowanym
od podstaw,
trójwymiarowym
otoczeniu.

Na początku dwudziestego pierwszego wieku Internet rozwija się w zastraszającym tempie. Wielkie korporacje szybko uświadomiły sobie, że międzynarodowa sieć może przynieść olbrzymie dochody. Dotychczasowe "bezpieńskie podejście" szybko zostało zastąpione przez rygorystyczny monopol firmy Cycorp (Cyber Corporation). Pod jej skrzydłami sieć dosięgły diametralne zmiany. Możliwy stał się transfer przedmiotów, a nawigowanie po sieci za pomocą wędrówki wirtualnej rzeczywistości staje się normą. Z początku wyglądało to całkiem przyzwoicie. Sielanka nie trwała jednak długo: zarządca Cycorp, Winters kilka lat temu zaginął bez wieści. Troprowadzą do sieci...

Zadanie gracza nie jest proste. Wcielasz się w rolę syna Wintersa, Zela. Twoim celem jest odnalezienie ojca, a jednocześnie wyjaśnienie mrocznych machinacji ukrytych w tajnych archiwach Cycorp. Nie będzie to łatwa misja. W sieci czają się różnego typu niebezpieczeństwa: wirusy, zabezpieczenia, a także tajne bractwo, którego celem jest opanowanie sieci i wykorzystanie jej do swoich celów. Jednym z priorytetów owego



Podsumowanie

Net: Zone to ciekawa gra. Ładne wykonanie, połączone jest tu z inteligentnie skonstruowaną fabułą i skomplikowanym scenariuszem. Ciekawym pomysłem było umieszczenie akcji w coraz popularniejszym obecnie medium, jakim jest sieć. Katastroficzny nastrój, jaki panuje w grze to kolejny z atutów. Jest to norma w produkcjach firmy Gametek, wystarczy wspomnieć choćby *Quarantine*. Podstawowe wady to zbyt szybko przewijające się napisy i jak na polskie realia spore wymagania sprzętowe. Mimo kilku w sumie dość naiwnych pomysłów, gra z pewnością zajmie wielu z Was długie godziny.

"milego" stowarzyszona jest doprowadzenie do Twojego zgonu i to w możliwie szybkim terminie. Nie jesteś jednak osamotniony w swoich poszukiwaniach. W specjalnie zarezerwowanej strefie sieci czekają na



ciebie komunikaty i przesyłki od tajemniczego osobnika podpisującego się inicjałami J.P. Zdradzi on hasło pozwalające na dostęp do urządzeń transmisyjnych. Uważnie czytaj pocztę. Przesyłki E-Mail nie są bezpieczne, więc niczego nie dowiesz się bezpośrednio. Pocztę należy czytać "między wierszami".

Scenariusz gry jest nieliniarny i niezwykle rozbudowany. Nic dziwnego, firma Gametek wyprodukowała między innymi *First Encounter*, grę w której obszar dostępnego do zwiedzenia świata (a raczej wszechświata) był potężny, tak samo jak ilość spotkanych postaci. Dlatego też zabierając się za *Net: Zone* wiedziałem, czego się spodziewać. I nie zawiodłem się. W grze czeka nas sześć zróżnicowanych światów do zwiedzenia. Poruszamy się po nich za pomocą sieci komunikacyjnej, przemieszczając się w cyberprzestrzeni za

pomocą pojazdów przypominających hybrydy łodzi podwodnych, Zeppelinów i statków kosmicznych. Podczas podróży napotkamy mnóstwo "wirtualnych" przedmiotów i urządzeń, które możemy spożytkować, a także całą masę zagadek i łamigłówek typowych dla gier w rodzaju



11th Hour. *Net: Zone* zdecydowanie nie jest gra, którą dałoby się ukończyć w kilka godzin.

Jednym z atutów programu jest wysoka klasa grafika. Fani *Neuromancera* poczują się tutaj, jak w prawdziwej wirtualnej rzeczywistości (sformułowanie odrobinko paradoksalne, ale zamierzone). Pełna SVGA w 32 tysiącach kolorów i perfekcyjny rendering prezentują się lepiej od niejednej tzw. filmówki. Sceneria sieci Cycorpu przypomina mi doskonały film sci-fi - *Babilon 5*. Podobnie jak w filmie,





futurystyczne sylwetki pojazdów, korytarze "zawieszone" w przestrzeni i terminale komunikacyjne robią niesamowite wrażenie. Ruch postaci zrealizowano w sposób podobny do użytego w Zork Nemezis. Możemy obracać się o wybraną

"W królestwie wirtualnej rzeczywistości nic nie jest takie, jak wydaje się być. W pozornie bezstroskich strefach sieci w każdej chwili zagrożenie może demoniczne bractwo wirusów. Kiedy w sieci unosi się Twoja dusza, nic nie jest bezpieczne..."

ilość stopni, podobnie też przemieszczamy się między lokacjami tzn. w każdej lokacji następną widać jakby z oddali, natomiast po kliknięciu w jej kierunku przemieścimy się tam. Niestety nie jest to płynny ruch, ale błyskawiczny "przeskok". Nie jest to jednak kwestia nieudolności twórców, po prostu płynności znanej z Quake przy takiej ilości

scenerie. Wygląda to po prostu słicznie, jedyny mój zarzut w stosunku do grafiki, to skoki, jakie czasem pojawiają się przy spoglądaniu w górę i w dół.



Równie ciekawie prezentuje się oprawa dźwiękowa. Muzyka nagrana jest na ścieżce audio, a dialogi to digitalizowana mowa. Na szczęście nie zapomniano o graczach, którzy muszą pomagać sobie słownikiem lub nie posiadają kart muzycznych. Cały

możemy używać kilku okien jednocześnie, jak również przenosić elementy z jednego okna do drugiego. W trakcie używania "przeglądarki sieciowej" (symbol lornetki

Po lewej w głębi:
Twórcom gry, grafikom niebrakło fantazji - polot twórczy udokumentowany jest przez podobne "latające mięsa".



kolorów i wysokiej rozdzielczości nie "pociągnie" żaden domowy komputer. Nasze spektrum widzenia nie ogranicza się do jednej płaszczyzny: można (w ograniczonym stopniu) spoglądać w górę i w dół. Efekt, który najbardziej mi się spodobał, to możliwość obejrzenia każdej lokacji pod dowolnym kątem. Renderowane są nie tylko detale, ale całe

tekst wyświetlany jest u dołu ekranu, choć moim zdaniem odrobinę za szybko. Interface użytkownika nie należy do skomplikowanych - jest to panel podobny do skrzyżowania pagera z kalkulatorem, o czytelnych przyciskach i funkcjonalny w obsłudze. (Zastrzeżenia budzi jedynie mapa, ciekawie zrobiona, ale odrobinę zbyt mała.) Na wyświetlaczu tego urządzenia

pojawiający się na ekranie w centrum transmisyjnym) wyświetlacz naszego urządzenia przełącza się w tryb graficzny. W tym momencie poszukiwanie węzła sieciowego przypomina rozwiązanie z filmów S-F, czyli podróż kolorowym tunelem, w otoczeniu migających smug światła mających symbolizować przesyłane dane. W sumie bardzo to naiwne, ale podobało mi się.
Net: Zone to dość ciekawy pomysł. Gra przygodowa z niekonwencjonalnym spojrzeniem na przyszłość sieci z pewnością spodoba się miłośnikom fantastyki z gatunku hard. Mroczny świat sieci Cycorpu obfituje w tajemnice, które powinny zapewnić długie godziny grania. Możliwość łączenia przedmiotów w różne kombinacje a przede wszystkim ich ogromna ilość stanowią zapewne miły kasek dla każdego, kto uwielbia przygodówki. Jak wspominałem wcześniej Net: Zone ma wiele z nastroju Zork Nemezis, więc spodoba się też fanom tej doskonałej gierki. I jeszcze prośba do użytkowników Internetu: zanim kolejny raz włączycie się do sieci zastanówcie się dwa razy. Wszak można z niej nie wrócić...

BOORACK

Producent:

Compro Games/Gametek

Dystrybutor:

Gametek

tel. (0044) 1753553445

Minimalna konfiguracja:

486DX/2, 8 MB RAM, SVGA, Mysz
CD-ROM x2, DOS/Windows 95

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 39,99 GBP

Grudzień 1996

25



Zabij szybko i ... boleśnie

Żeby nie było niejasności - ten dwumetrowy potwór o wyglądzie i posturze predatora to ty. Za pomocą nieodłącznej zabawki, która wygląda jak skrzyżowanie młota pneumatycznego z lufą czołgu będziesz rozsmarowywał po ścianach tudzież podłogach wrogich Ci brzydali. I pamiętaj! - najpierw strzelaj, potem zadawaj pytania!

No, sądzę, że pozbyliśmy się już wszystkich mięczaków. Wprowadzę Was teraz w krainę totalnej zagłady. Drodzy Mordercy, znajdujecie się na planecie Morgoidia, gdzie nasz bohater urodził się i rozpoczął działalność gospodarczą, znaczy



się szmuglował to i owo, dorabiał jako ochroniarz ważnych person i od czasu do czasu wykonywał jakieś drobne zlecenka (czyli jeden nieboszczyk więcej...). Dzięki tym miłym zajęciom w krótkim czasie zdobył sporą sumkę i mógłby osiaść gdzieś na stałe, jednak los i historia postanowiły inaczej. Życie mieszkańców planety zostało poważnie zagrożone! Rozgorzała bezpardonowa walka o przetrwanie! Obcy

zaatakowali i zwyciężyli. Rozpoczęły się masowe eksterminacje! Untharianie (tak nazywa się rasa obcych) są strasznie brzydki (przypominają coś pomiędzy jaszczurką a ropuchą). Mimo, że nasz hero również nie należy do najpiękniejszych, jednak zle i podle, czerwone gały obcych aż proszą się o wiązkę z lasera lub pocisk klasy dum-dum. Gra należy do platformówek, gdzie musimy dokonać określonej ilości dekapitacji, zbierając po drodze różne fanty umożliwiające uzupełnienie amunicji, opatrzenie ran, itp. Nasz zawodnik ma do przejścia dwadzieścia jeden poziomów. Należy dodać, że flora i fauna Morgoidi nie należą do przyjaznych, więc trzeba od czasu do czasu porozwalać te mięsożerne rośliny, krwiożercze "osy" itp. W sumie gra oferuje nam 35 postaci do wykonczenia. Mamy cztery rodzaje broni, z których każda umiła śmierć naszym przeciwnikom w inny sposób: bolter-laserowa strzala przesiewa potwory zostawiając z nich granulki mięsa (przyzwoita broń, jednak troszkę za słaba), Homing Missile - morderczy pocisk po prostu robi mamalę, Plasma Globes - wspaniałe optymistyczna kula z plazmy, Flamer - miotacz ognia (efekt: częściowe lub całkowite spopielenie). Poza tym istnieją tu następujące przedmioty do zbierania: Medical Kid - apteczki, dzięki którym nasze rany zagoją się w mgnieniu oka; Armour i Cloan - pierwsza pozbawi nas trudno gojących się ran (pełna zbroja), druga - uczyni niewidzialnym (płaszcz). Obie opcje działają czasowo (zauważyłem pewną prawidłowość: jeżeli pewny siebie wchodzę w "gniazdo" nieprzyjaciół, bajery strasznie szybko znikają; widać takie życie bohatera - można liczyć tylko na siebie).



Wspomnieć należy, że oprócz scenarii imitującej amazońską dżunglę, inne etapy przenoszą nas w świat hut i fabryk (noo, może porównanie jest zbyt dosłowne) lub niegościnnych pustyni i wielu innych plenerów. Ale nie martwcie się, na pewno się nie zgubicie. Zresztą dotarcie do trzeciego, czwartego układu może zła i doprowadzić do obłędu niejednego bohatera (w tym gronie znajduje się niestety i ja). Ponadto z poradnika przegranego dam Wam radę: smażcie do wszystkiego! Często zdarza się, że niby nieistotny element scenarii wybuchy i pojawiają się jakieś przydatne przedmioty. Należy również uważnie przechodzić układy, bo zawiera on wiele sekretnych miejsc, gdzie można np. wypić flaszkę energii lub dostać trochę mamony na późniejszy zakup broni. Należy też szukać kluczy. Bo nich daleko nie dojdziecie. To tyle. Resztę pozostawiam Waszemu refleksowi i zręczności. Pamiętajcie! No mercy!



Producent:

Softdisk Publishing

Dystrybutor:

Softdisk Publishing

tel. (001) 3182218718

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM,

VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblast

8, 16, AWE32, Adlib, PC Speak

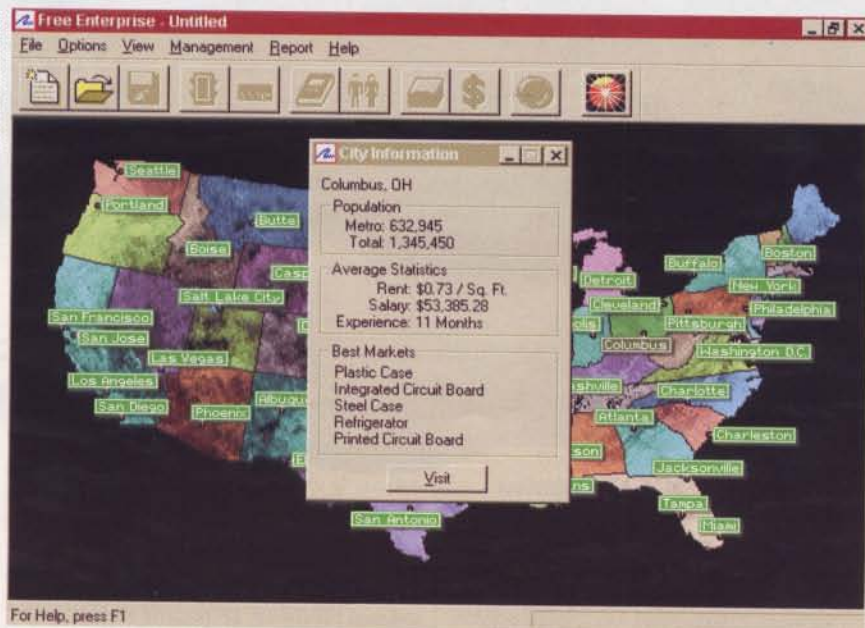
Cena: 29,95



Przedsiębiorca

Witam wszystkich chętnych do rozkręcenia dużego interesu: oto program dla wszystkich przedsiębiorczych, którym marzą się wielkie zakłady produkcyjne, setki pracowników i duże inwestycje. Nie będzie czasu na użalanie się nad stratami, bowiem czeka nas dużo pracy - wygra najbardziej wytrwały.

Graczamy od wybrania miasta, w którym chcemy rozpocząć przedsięwzięcie. Do naszej dyspozycji oddane zostały całe Stany Zjednoczone. Wybór nie powinien być pochopny, zanim go dokonamy, należy najpierw przyjrzeć się statystyce poszczególnych miast i porównać ją z produktem, jaki mamy zamiar wytwarzać. Gdy tę czynność mamy już za sobą, przed nami otwiera się mapa miasta: oto nasz rewir działania, tutaj będziemy zwabiać miejscową ludność i zatrudniać przy morderczo trudnej pracy. Prawda że mile? A jakie opłacalne! No dobrze, nadszedł czas na wybranie lokalizacji, dla naszej fabryki pieniędzy, może ich być kilka, ale na początek proponuję nie przesadzać, bo może się okazać, że z dwoma strajkami jednocześnie sobie nie poradzimy. A zatem wpadamy do naszego ukochanego przybytku imperialistycznego wyzysku ludu i co widzimy? Pusto! Ktoś okradł halę! A nie, przepraszam, dopiero ją trzeba wyposażać i to nie w automaty do kawy (w to też), lecz w bardzo profesjonalne, nowoczesne, super wydajne i diabelsko drogie urządzenia. Na początek proponuję automat do kanapek, toaletę i kilka wędzarni, czyli pomieszczeń dla palaczy, gdy zaopatrzymy się w tak zaawansowane technologicznie dodatki, reszta będzie dziecinnie prosta. Stop, chwila zastanowienia - co takiego będziemy produkować? Chłodzić do skrzypiec? Nie, zdecydowanie głupi pomysł, ale przecież możemy produkować chłodziarki, to już nie jest pozbawione sensu. Najwyżej trochę eskimosowate. Proponuję zajrzeć do katalogu, tam znajdziemy wszystko, czego nam trzeba, maszyny wszelakiego rodzaju, możemy produkować teoretycznie (prawie) wszystko, od śrubek, do nadajników rakiet atomowych. No tak, wyprodukować można



For Help, press F1

wiele, ale sprzedać, to już całkowicie inna sprawa. Sami sobie z tym problemem nie poradzimy, trzeba zatem coś wymyślić i to mądrze, a nie od razu wysłać do konkurencji sabotażystów i szpiegów - to bardzo nieeleganckie. Przede wszystkim należy otoczyć się zaufanymi i, co ważniejsze, znającymi się na swojej robocie ludźmi. A co to, jeszcze nikogo nie zatrudniliśmy?! A to dlatego produkcja jest taka niska! No to do roboty! Teraz otwierają się przed nami wprost nieprawdopodobne

"Prawdziwa gratka, dla wszystkich wrogów ludu, czyli ludzi wielkiego interesu."

możliwości, możemy wybierać i przebiegać, sortować i kasować, dokształcać i oglupiać, przydzielać i konfiskować, a wszystko to w imię rewolucji... ekonomicznej. O czym my w ogóle mówimy? A no o tym, że MAAAMYYY WŁAAADZEEEE! Ludzi dobieramy sobie tak dokładnie, że aż dziwi bierze, że rząd nie rozpoczął w stosunku do nas postępowania karnego w związku z łamaniem praw człowieka. Każdego z naszych pracowników charakteryzuje zestaw indywidualnych cech, którymi możemy zarządzać niczym kieszonkowym kalkulatorem. Niepaląca blondynka, wzrost metr siedemdziesiąt, włosy krótkie, bez nałogów, no może mała dawka haszyszu raz na miesiąc, waga sto kilo, małowówna, ambitna, obeznana w posługiwaniu się programem do tworzenia trójwymiarowych różowych świnek, i tak dalej. No może odrobinę przesadzam, ale tylko odrobinę. No dobrze, wyżyliśmy się, praca idzie pełną parą, produkcja w toku, teraz to dopiero zaczyna się masakra, na naszej głowie spoczywa kontrolowanie tego całego

bałaganu, który sami stworzyliśmy. Do naszej dyspozycji generalnie oddanych jest ponad 115 różnych maszyn, dzięki którym możemy produkować ponad 100 wszelkiego rodzaju produktów, dzielących się na 14 kategorii. Istne szaleństwo, nasze szare komórki będą miały nie lada orzech do zgryzienia, formalnościom i najróżniejszym tabelom z zestawieniami statystycznymi nie będzie końca. Zakupy, wypłaty, podatki, magazyny, naprawy, pracownicy, podatki, marketing, sprzedaż, wynajem, podatki, jaaa nieee chceee! Trudno, za późno, raz puszczono w obieg koło fortuny, musi się toczyć, pozostaje tylko mieć nadzieję, że nikogo nie przynicie. Program Free Enterprise, to udana produkcja, zadowolająca pod względem graficznym i dźwiękowym. Grafika wykonana jest bardzo starannie w standardzie SVGA, dźwięk natomiast świetnie obrazuje czynności, które w danej chwili wykonujemy, np. przy przeglądaniu tabeli zysków, muzyka pobudza do działania, zaś w przypadku rachunków, leee popadamy w melancholię. Zabawa jest przednia, chociaż trochę trudna - gorąco polecam.

MUSIALEK

Producent:

Tsunami Media Inc.

Dystrybutor:

Tsunami Media Inc.

tel. (001) 2096839283

Minimalna konfiguracja:

486/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z MS Windows

Cena: C

Po prawej:

Kamienne kolosy z Wyspy Wielkanocnej strzegą niejednej tajemnicy. Nie próbuj z nimi rozmawiać - na pewno nie odpowiedzą na pytanie, a Ty wyjdiesz na nieuka. Od pradawnych posągów naucz się raczej opanowania i cierpliwości, które pomogą ci przetrwać na ścieżce czasu.



Historyków, archeologów, fantastów i rzesze ludzi na całym świecie od lat pasjonuje tajemnica zaginionej cywilizacji Atlantydy. Do dziś nie wiemy czy taka kultura rzeczywiście istniała, gdzie się rozwijała i co się z nią stało. Pomimo usilnych poszukiwań prowadzonych w różnych zakątkach świata, nie udało się odnaleźć żadnych materialnych śladów potwierdzających jej istnienie.

Atlantydy - wędrowka przez takie krainy jak starożytny Egipt, prekolumbijska Ameryka Środkowa (Yukatan) i Północna czy inny tajemniczy ląd - Wyspa Wielkanocna. Niestety, Albert Einstein wykazał niezbicie, że podróż ciała materialnego wzdłuż osi czasu w kierunku wstecznym jest niezgodna z prawami fizyki. Nie przewidział jednak powstania wirtualnej rzeczywistości, w której prawa rządzące światem ustala podróżnik na



grę TIMELAPSE i ... Pewien zwariowany a jednak genialny profesor archeologii odkrył w poniedziałek po kolacji Bramy Czasu. Za ich pośrednictwem mógł przemierzać czasoprzestrzeń i odwiedzać dawne cywilizacje. Jak mówią Indianie: "ciekawość zabija kota" - profesor zaślepiony entuzjazmem dla swego odkrycia nie dostrzegł niebezpieczeństwa i wpadł w pułapkę zastawioną przez czas pomiędzy przeszłością a teraźniejszością. Twoim zadaniem, milordzie, jest wyruszyć



Na ścieżce czasu

Wszystko wskazuje jednak na to, że starożytni nie mieli takich wątpliwości - w pismach wielu ludów, których historia sięga tysięcy lat przed naszą erą znajdują się wzmianki o wysoko

podstawie własnego "widzimi się" (jak zechce to nawet różowe misie widzi). Tutaj możemy bez przeszkód przemierzać czas do tyłu do przodu, a nawet na ukos. Jak się tam dostać? Wystarczy zainstalować

ślady profesora i rozwiązując kolejne zagadki i łamigłówki uwolnić go z potrzasku, przy okazji odkrywając tajemnice zaginionej cywilizacji Atlantydy. Przygoda czeka, zadania nie są łatwe.

Po prawej w głębi:

Czyżby Wielki Kapłan codziennie przemierzał kamienną ścieżkę łączącą dwie świątynie? Chyba tak, bo na kolumnach zostały jakieś bągry. A swoją drogą dziwne, że nie ślizgał się na gładkiej powierzchni błyszczącej w słońcu niczym płyta CD.

"Życiodajne wody Nilu - boskiej rzeki obmyły progi świątyni. Ra jest łaskawy dla swoich dzieci. Zesłał wysoką wodę, by użyźnione pola mogły wydać plon.

O chwała Ci Królu Słońca, nasz opiekunie i wybawco. O chwała Ci najmędrszy z bogów, władco ziemi i czterech żywiołów, który stworzyłeś pory roku, dzień i noc, światło i cień, wodę i ogień. W świątyni z kamienia cześć Ci będziemy oddawać aż po kres świata, kiedy przymrużysz złote oko i nastanie ciemność."

rozwiniętym społeczeństwie żyjącym w monumentalnym mieście na wyspie. Być może jedynie wędrowka po ścieżce czasu mogłaby rozwiązać zagadkę





Będziesz musiał odwiedzić egipskie świątynie, kultowe miejsca Majów, tajemnicze połacie Wyspy Wielkanocnej, dawnych mieszkańców Colorado, a na zakończenie wpadniesz z przyjacielską wizytą na Atlantyde. Fascynująca podróż, nieprawdaż? A wszystko w zdumiewającej grafice SVGA, wygenerowanej na stacjach graficznych Silicon Graphics (stu procentowy raytracing). Stworzony na ekranie świat wiernie odtwarza realia miejsc historycznych: krajobrazy, faunę i florę, architekturę, zdobnictwo, symbolikę. Być może stwierdzenie, że gra jest potężnym źródłem wiedzy o pradawnych kulturach byłoby przesadne, lecz niewątpliwie możemy za jej pośrednictwem uzyskać pewien wgląd w środowisko życia naszych przodków na różnych kontynentach. Klimat znakomicie podkreśla muzyka towarzysząca naszym wędrowcom - stylizowane tematy zaczerpnięte z folkloru spadkobierców badanych cywilizacji. Również charakter zagadek i dobór artefaktów harmonizuje z kulturą ludu, na którego terenie osadzona jest akcja - na przykład w egipskiej świątyni jednym z zadań, jakie przyjdzie nam wykonać, będzie unieszkodliwienie kulującej jadom kobry, nietrudno zgadnąć, że należy w tym celu użyć magii, która posługiwali się wtajemniczeni wyznawcy religii kraju piramid, co z kolei wymaga zdobycia pewnej wiedzy na jej temat. Nie będę zdradzał szczegółów, powiem tylko, że należy zachowywać się jak wytrawny archeolog. Jak zapewniają autorzy, fabuła gry ma mnóstwo pobocznych wątków i możliwych jest wiele zakończeń. Stawia TIMELAPSE wśród elity przygodówek o tej kategorii z pewnym wahaniem ustanowiłem grę zaliczyć. Gdyby szukać się jakichś analogii z głośnymi tytułami ostatnich lat, wskazałbym na Zorków, a w szczególności na Zorka Meses. Podobnie jak we wspomnianym produkcie możemy podziwiać świat pełnej panoramie (kamera obraca się w zakresie 360-ciu stopni), zaś każda

lokacja podzielona jest na wiele mniejszych obszarów, między którymi gracz może się przemieszczać. Niektóre sceny zawierają efektowne sekwencje animowane istotne dla fabuły, a niekiedy służące tylko ożywieniu statycznego obrazu (proszę się nie przestraszyć umykającej spod nóg jaszczurki). Moim zdaniem oprawa wizualna TIMELAPSE przewyższa nawet to, co widzieliśmy w Zorku (te raytraceingi!), lecz jest to kwestia gustu i stylistyki. Jak już wspomniałem, istotą zabawy jest rozwiązywanie łamigłówek i zadań logicznych. Wymagają one od gracza sporej koncentracji i sprawnego funkcjonowania rozmaitych procesów myślowych: od typowo matematycznych, po skojarzeniowe. Czasami przyda się nieco zręczności manualnej, a także szczęścia, na przykład podczas gry w indiańską wersję zabawy "kamień, nożyce, papier". Wszystko to składa się na ponad 40 godzin gry (oczywiście nie

licząc czasu potrzebnego na zastanowienie się i znalezienie rozwiązania), która pochłonie bez reszty nasz umysł i zawładnie zmysłami.

Wrażenia estetyczne -

znakomite, fabuła - intrygująca,

klimat - pociągający, słowem prawdziwa gratka dla miłośników przygody.

Z niecierpliwością będę oczekiwał na premierę pełnej wersji TIMELAPSE, by przekonać się, czy także dobór zagadek i ogólna grywalność będą stały na równie wysokim poziomie. Jeżeli tak, zapowiada się kolejna przerwa w zyciorysie.

CHUFU

Producent:

GTE Entertainment/PHILIPS Media

Dystrybutor:

PHILIPS Media

tel. (0044) 1719113000

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2, Windows

Karta muzyczna:

Soundblaster Pro, 16, AWE32

Cena: Ⓢ



Po lewej:

Na szczycie piramidy schodkowej kapłani Majów składali ofiary z ludzi Upierzonemu Wężowi, który był z tego powodu niezmiernie usatysfakcjonowany. Słodki zapach rozlanej na kamiennym ołtarzu krwi do dzisiaj drażni nozdrza co bardziej wrażliwych turystów. Ciekawe, co by powiedzieli, gdyby znaleźli się tutaj kilkadziesiąt lat temu?

Grudzień 1996

29

Industrialna rzeźnia

Jakiś czas temu (dokładnie w pierwszym, historycznym numerze) w naszym piśmie pojawił się opis gry **Crusader: No Remorse**. Gra została przyjęta entuzjastycznie, zresztą nie tylko u nas: kilka zachodnich pism okrzyknęło **Crusadera** grą roku w dziedzinie strzelanin. Origin postanowił więc pójść za ciosem (dosłownie) i (prawdopodobnie z okazji świąt Bożego Narodzenia) zafundował nam kolejną, ulepszoną porcję ekstremalnej, bezlitosnej rzezi. Oczywiście wszyscy miłośnicy **Crusadera** domyślą się o co chodzi. Kolejne przygody mściwego "krzyżowca" (tak tłumaczy się słowo **crusader**) z jeszcze lepszą oprawą audiowizualną czyli po prostu **Crusader: No Regret**.

Crusader jest typowym przedstawicielem dosyć nowej, lecz prężnie się rozwijającej kategorii gier komputerowej (zapoczątkowanej przez Syndykaty Bullfroga) - przygodowych strzelanin. Miejscem akcji jest wnętrze bazy wydobywczej znajdującej się na ciemnej stronie Księżyca w kraterze Mare Nubium. Przed laty baza została założona przez międzynarodowe konsorcjum przemysłowe jako źródło surowców dla ziemskich fabryk. Z czasem jednak okazało się, że eksploatacja księżycowych złóż jest mało opłacalna, nie ze względu na koszty transportu, lecz z uwagi na tak zwany czynnik ludzki. Sytuacja polityczna na Ziemi uległa zmianie, system demokratyczny uległ zachwianiu i na przeważającym obszarze planety zapanowały rządy totalitarne. Kontrolę

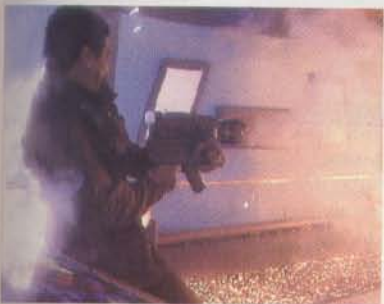
nad księżycową bazą przejęła parazytarna organizacja, która otrzymała zezwolenie na wykorzystywanie w charakterze siły roboczej więźniów przetrzymanych z ziemskich placówek penitencjarnych. Jak zwykle, tego typu sytuacja stała się doskonałym pretekstem do eliminacji niewygodnych przeciwników politycznych - większość personelu bazy składała się z zatrzymanych przez władze opozycjonistów. W każdym totalitarnym systemie, gdzie społeczeństwo jest uciskane i prześladowane przez panującą oligarchię, prędzej czy później musi narodzić się ruch oporu. Jego siła i zasięg działania są tym większe, im dotkliwszy ucisk, nie więc dziwnego, że także i w opisywanej sytuacji pojawiła się potężna podziemna organizacja - Resistance (czyżby spadkobiercy francuskiego ruchu oporu z okresu II Wojny Światowej?). Wkrótce przedmiotem zainteresowania dowódcy ruchu stała się księżycowa baza, która dosyć, że stanowiła więzienie dla mniej ostrożnych towarzyszy, to jeszcze dostarczała surowców i energii niezbędnych do podtrzymania zniechęconego reżimu przy życiu. Decyzja była prosta: Księżyc należy wysłać wyposażonego w najdoskonalsze wytwory techniki wojennej desperata, którego zadaniem będzie zrównanie bazy z powierzchnią gruntu i odcięcie rządowych pijawek od obfitego źródła zasobów. Traf chciał, że jedynym kandydatem do zaszczytnej i przy okazji samobójczej misji jesteś Ty. Jednoosobowy Ochotniczy Batalion (JOB). Na szczęście w wyprawie towarzyszyć ci będzie dziewiętnastu wiernych druchów (dwanaście giwer i siedem pysznutek środków wybuchowych), tylko im możesz zaufać. Będzie ciężko, ale sprawa warta jest wszelkich poświęceń. Niestraszna ci śmierć, bo coś warte jest życie pod stopami tyrańcy?

Po prawej:
W **Crusaderze** można niszczyć dosłownie wszystko. Atmosfera totalnej destrukcji sprawia, że w **Crusaderze** można grać godzinami.





Crusader to, jak twierdzą twórcy i zachodnia prasa, odpowiedź Originu na obfity ostatnio zalew gier FPP (first person perspective min. Duke Nukem, Quake itp.). Tutaj mamy do czynienia z czymś, co autorzy określili jako third person perspective, czyli po prostu widok izometryczny. Wygląda on bardzo sympatycznie, grafika SVGA dopieszczona do najmniejszego szczegółu, czytelne postacie przeciwników i interesująco wykonane wnętrza tworzą radosny nastrój zachęcający do destrukcji. Bardzo efektywnie prezentują się przede wszystkim animacje ruchu postaci, które ani na chwilę nie pozostają statyczne - najdrobniejsza czynność wykonywana



przez Krzyżowca składa się z wielu faz perfekcyjnie połączonych w całość i wkomponowanych w tło. Podobnie jak w pierwszej części przygód Crusadera, plastycy pracujący nad scenografią gry położyli duży nacisk na detale, w każdym pomieszczeniu możemy podziwiać niezliczoną liczbę drobnych, z pozoru nieistotnych szczegółów otoczenia (tablice rozdzielcze, wiszące na ścianach kombinatory), które jednak składają się na niepowtarzalny klimat wnętrza księżycowej bazy badawczo-eksploatacyjnej. Na uznanie zasługuje fakt, że autorom udało się uniknąć jednego z grzechów głównych jaki dotyka gry przedstawiające obraz wydarzeń w rzucie izometrycznym: postacie nie znikają co chwilę za przeszkodami, przez co możemy dokładniej kontrolować ich czynności. Jak już wspominałem koncepcja Crusader: No Regret łączy

w sobie elementy strzelanki i gry przygodowej. Miłośnicy pierwszego z wymienionych gatunków znajdą tutaj to, co w tego typu produktach cieszy najbardziej: szeroki wachlarz śmiercionośnych rodzajów broni, soczyste wybuchy, sporo krwi, odgłosy wystrzałów, szczególnie efektowne animacje towarzyszące upadaniu trafionych przeciwników itd. Niestety, na pewno zwróci ich uwagę także kilka mniej zachęcających szczegółów jakimi są między innymi niezbyt wygodny sposób sterowania postacią bohatera czy stosunkowo niewielka liczba przeciwników z jakimi przyjdzie nam się zmierzyć. Podobnie wygląda sytuacja w warstwie przygodowej gry, stopień urozmaicenia zagadek, które gracz musi rozwiązać, by dostać się do kolejnego etapu jest bowiem nieznaczny. Zazwyczaj staniemy przed problemem typu "znalezienie klucza (niekoniecznie w dosłownym znaczeniu tego słowa), który otworzy drzwi prowadzące do zamkniętego obszaru", który dobrze znany jest z takich "przygódówek" jak Doom czy jego nowsza wersja Quake. Na tym chyba polega największy mankament programu, który będąc połączeniem dwóch konwencji nie realizuje do końca założeń rzadnej z nich. Ale jedno Crusaderowi trzeba przyznać - prezentuje się niezwykle efektownie i w tym właśnie należy dopatrywać się jego wartości.

BOORACK & OGOORECK

Producent:

Origin/Electronic Arts

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6429553

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 134,20 zł

POLECAMY



LNR-81 Skraplacz Katalizacyjny Ładunki

Wystrieliwuje ładunki, które zawierają wysoko skomplikowane chemicznie nośniki katalizacyjne, mają one za zadanie uszkadzać na złożone organiczne molekularne struktury. Nośnik zostaje rozproszony przez potężny, miejscowy wstrząs powodowany zetknięciem z przeszkodą. Skutek jego działania na ciało jest katastroficzny - w ciągu ułamka sekundy struktura cielesna człowieka do małego zbioru wątej materii.

BK-16 Krystalizator Broń molekularna

Jedną z najbardziej zaawansowanych technologicznie broni. Wystrieliwuje z małą prędkością 12-cm ładunki, które, na skutek zderzenia z przeszkodą wytwarzają pole zatrzymujące wszystkie ruchy w molekułach napotkanego obiektu. Powoduje to zjawisko "zamarzania" porównywalne ze skutkami krystalizacji w temperaturze zera absolutnego. Obiekt zostaje unieruchomiony. W przypadku człowieka, zetknięcie z BK-16 powoduje natymczasową śmierć: ciało ofiary staje się kruche.

UV-9 Pulsator Ultrafiolet Naboje

Prace nad nią trwają. UV-9 tworzy i wystrieliwuje impuls skoncentrowanej energii ultrafioletowej. Ładunek ten powoduje miazdzące skutki przy okazji kontaktu z każdym obiektem - w przypadku nieuzbrojonego człowieka powoduje spalenie ciała i wszystkich narządów wewnętrznych.

XP-5 Opiekacz Mikrofale Projektor

Jest to broń eksperymentalna. Jej działanie polega na wystrieliwaniu potężnej wiązki mikrofal zdolnej skropić niechronione ludzkie ciało. Na elementy elektroniczne i mechaniczne działa równie niszcząco powodując "zagołowanie" systemu oraz jego jednostek i powstanie skutków zbliżonych do potężnego rezonansu magnetycznego.

PL-1 Unifikator Plasma Pociski

Jest jedyną bronią plazmową na wyposażeniu serwowców. Wystrieliwuje pulsacyjnie super gorącą plazmę wzdłuż skondensowanego pola magnetycznego. Bezpośredni strzał z PL-1 jest zdolny zdezintegrować ciało ludzkie, którego nie otacza odpowiednie pole ochronne, pozostawiając jedynie kawałeczki zwęglonych szczątków. Może być także użyta przeciwko pojazdom i maszynom - powoduje 6 uszkodzeń w strukturze pancerza na sekundę.

Mina-Pajak

Zastępuje ona starą wersję broni - Bombę-Pajaka. Dzięki odpowiednim czujnikom precyzyjnie nakierowuje się na cel i skutecznie go niszczy. Sprawdź jej działanie, wrzucając ją do korytarza, w którym roi się od obcych.

Mroczna historia Amuletu

Po prawej:

Tak wygląda walka na samym początku gry. Az strach pomyśleć, co będzie później.

Namnożyło nam się gier Role Playing w tym numerze. W całej historii pisma dotychczas pojawiła się tylko jedna: Albion, a teraz takie niespodzianki. Po pierwsze Diablo: absolutny hit numeru, gra, która swoim wyglądem przebija wszystko, co do tej pory zdarzyło się oglądać w RPG. Kolejną perełką jest Daggerfall. Potężny świat, szybka grafika 3D, nielinearny scenariusz i mnóstwo zadań do wykonania czynią go ciężkim wyzwaniem nawet dla mistrzów. Trzecia z gier: Amulet & Armor, nie jest jednak tak doskonała jak poprzednie, mimo kilku dość dobrych pomysłów. Smutne, ale prawdziwe (ang. Sad but True. Znacnie ten utwór? Jest doskonały).

Początek gry wygląda zachęcająco. Przy tworzeniu postaci mamy do wyboru prawie tyle klas, co w Daggerfall. Można grać nawet mieszczuchem (citizen). Dalej nie jest już jednak tak różowo. Nie mamy możliwości losowania współczynników ani też ich modyfikacji - rozpoczynamy grę z takimi, jakie wybrał nam komputer. W Amulets & Armor dużą rolę odgrywa magia. W zależności od wybranej przez nas klasy możemy posługiwać się czarami jednej z trzech dostępnych kategorii. Nie istnieją tu żadne ograniczenia, za wyjątkiem Mana czyli energii magicznej. I tu ciekawostka: poziom mana uzupełniany jest nie podczas snu, ale przez spożywanie napojów. Każdy czar składa się z trzech dostępnych kategorii. Nie istnieją tu żadne ograniczenia, za wyjątkiem Mana czyli energii magicznej. I tu ciekawostka: poziom mana uzupełniany jest nie podczas snu, ale przez spożywanie napojów. Każdy czar składa się z trzech dostępnych kategorii. Nie istnieją tu żadne ograniczenia, za wyjątkiem Mana czyli energii magicznej. I tu ciekawostka: poziom mana uzupełniany jest nie podczas snu, ale przez spożywanie napojów. Każdy czar składa się z trzech dostępnych kategorii.



i wielkość przedmiotów niesionych przez naszego bohatera. Z pełnym plecakiem porusza się on wolniej i szybciej się męczy. Dość dziwnie w grze rozwiązana została kwestia odpoczynku. W menu karczmy (Inn) można wybrać sobie pokoje o różnym komforcie. W najtańszym wypoczywa się niezbyt wygodnie, więc regeneracja energii przebiega niezbyt szybko, co innego w apartamencie. Dziwi mnie jednak jeden fakt, dlaczego można przespać się w apartamencie będąc w środku wypełnionego wrogami zamkowego podwórca?

Przejdźmy do wyglądu. Grafika w grze chodzi płynnie, ale... Otóż nie trudno o płynną grafikę, jeśli gra oferuje rozdzielczość 320x200 w szesnastu

kolorach. Z tymi szesnastoma to może trochę przesadziłem, jednak autorzy tak oszczędnie korzystają z dostępnej gamy 256, że przypuszczenie jest w pełni zasadne. Grafika przypomina trochę zabytkową, ale przyjemną gierkę pt. Shadowcaster. Ustępuje jej jednak pod względem czytelności i kolorystyki. Tym co najbardziej przeraża, jest straszliwe rozpikselizowanie obrazu. Dotyczy to zwłaszcza przeciwników: tak rozmytych postaci nie spotykaliśmy nawet w Wolfenstein, a przecież jakby nie było mamy teraz rok 1996, wdawałoby się, że do czegoś to zobowiązuje. W grze możemy obracać się pod dowolnym kątem, skakać, a nawet latać (przy użyciu czaru "fly"). Wszystko to, jak już wspominałem, odbywa się w dość szybko





Chufu komentuje

Początkowo myślałem, że Lord Yabol testuje jakiegoś archaicznego Dooma. Bez większego zainteresowania odszedłem na bok i byłbym zapomnianą o całym zajściu, gdyby nie prośba o wystawienie niniejszej opinii. Teraz już wiem, że Amulets & Armor należy do zacnego grona gier RPG, lecz wykonanie jest już jakby mniej zache. Choć nie jestem w tej materii ekspertem, wydaje mi się, że jak na RPG jest tu zbyt mało fantazji i klimatu, a zbyt wiele "sieczi". Właściwie jedynym atutem programu jest możliwość gry w sieci, co wśród RPG wciąż jeszcze jest ewenementem.



Po lewej w głębi: Jest to co prawda jeden z gorszych obrazków, ale lepszych jest niewiele.

temple. Możliwości te były jednak dostępne już w Doom'ie, pomijając fakt, że tam było to zrobione o wiele lepiej. Skojarzenia z Doomem nasuwają się zresztą nie przypadkowo. Tym, co powita nas już na pierwszym etapie gry, jest straszliwa rzeźnia, w której nie mamy większych szans przeżycia. Dobra rada na początek: wejdź do zamku, ukradnij pierścieni z tronu i uciekaj gdzie się da. Później będziesz mógł eliminować atakujących rycerzy po jednym. Czynności te nie są jednak czymś, czego oczekiwalbym od RPG, a jak na grę "doomową" Amulets & Armor wygląda

z posiadanych dotąd przedmiotów. Sytuację ratuje nieco opcja save, ale niestety tak jak w Diablo, dostępny jest tylko jeden "slot". Największą (i bodaj jedyną) zaletą Amulets & Armor jest możliwość gry sieciowej. Mamy tu opcję gry przez modem, kabelek i IPX. Ciekawym pomysłem jest wybór postaci w grze po sieci. Każdy gracz może skorzystać z utworzonej przez nas postaci czy też wgrywać "save'y", jeśli nie zablokujemy dostępu hasłem. W grę wbudowany został podstawowy zestaw komunikatów, które można posyłać sobie nawzajem. Ułatwia to sprawę, gdyż



zbyt kiepsko. Kolejnym elementem gry, przypominającym Doom jest zgon postaci. Nie zmusza on do rozpoczęcia gry na nowo. Po obejrzeniu sobie napisu: "You are dead. Hit any key" i wykonaniu sugerowanej czynności pojawia się na początku etapu, z tym że bez żadnego

wklepywanie ich ręcznie mogłoby odwrócić naszą uwagę od gry, co w 99 przypadkach na 100 kończy się szybkim i nieodżałowanym zgonem. Można było jednak pozostawić również tę możliwość, gdyż przyjemnie byłoby posłać koledze jakieś bardziej rozbudowane wypowiedzi.

Pomysł gry w sieci jest dość nowy w RPG (jak na razie jedyną, oferującą tę możliwość jest Diablo), więc w tej dziedzinie twórcom A & A należą się pochwały. Amulets & Armor oferuje kilka, jeśli nie innowacyjnych, to w każdym razie dość dobrych, rozwiązań. Całe wrażenie jest jednak rujnowane przez niewygodny interfejs i wyjątkowo słabą grafikę. Czy nie można było zwiększyć odrobinę wymagań sprzętowych kosztem lepszej grafiki albo przynajmniej poprawić kolorystykę? Scenariusz gry również nie jest zbyt atrakcyjny: należy zlikwidować złego nekromantę Exiguusa i odzyskać zrabowane przez niego skarby. Kiedy dokonamy tego dzieła, czekają nas następne, równie ciekawe zadania. Nie wiem jakie, przyznam się szczerze, że nie byłem w stanie wykonać pierwszego. Być może uda się to zgranej ekipie co najmniej czterech graczy przy zabawie sieciowej. Jeśli gra miała być "doomem z elementami RPG" to dyskwalifikuje ją grafika, jeśli odwrotnie to scenariusz.

LORD YABOL

Producent:

United Software Artists

Dystrybutor:

United Software Artists

tel. (001) 8004305848

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

Cena: 44,95 \$



Krwawe oblicze magii

Po prawej:
Scena klasyczna dla
tego typu gier.
Śmiertelny
pojedynak z dziką
bestią. Czy pomoc
nadejdzie w porę....

Gry RTS (strategie czasu rzeczywistego) rozgrywały się już w wielu miejscach: w krainach fantasy (Warcraft), na Ziemi (C&C, This Means War) i w kosmosie (War Wind). Teraz przyszedł czas na coś, co z pewnością ucieszy fanów RPG. W najbliższym czasie pojawi się bowiem produkt RTS dziejący się w świecie Forgotten Realms (zapomniane królestwa). Tym, którzy mieli do czynienia z fabularnym Role Playing nazwa ta nie będzie zapewne obca. Chodzi bowiem o jeden ze światów systemu Advanced Dungeons & Dragons (A.D&D - z takim skrótem spotkacie się przeważnie w materiałach dotyczących tego systemu). Zjawisko jest dość dziwne, bowiem dotychczas licencję firmy TSR na używanie nazw i elementów charakterystycznych dla A.D&D posiadała tylko firmaSSI, tymczasem Blood&Magic wykonana została przez grupę EX-TACHYON STUDIOS dla firmy Interplay. Ale mniejsza o takie drobiazgi, pora zająć się właściwą materią.

Blood&Magic to gra, w której gracz staje się jednym z pionków intrygi rozgrywającej się między najpotężniejszymi magami Zapomnianych Królestw. Jako dowódca małych, samowystarczalnych oddziałów toczy walki z takimi samymi grupami



podlegającymi innym magom. Idea jest taka sama jak w Warcraft, podobnie z obsługą, chociaż tutaj dostosowano ją do "realiów"

obowiązujących w królestwach magii. Nie zajmujemy się więc wydobywaniem złota, węgla czy Tyberium, ale czerpiemy zasoby z energii magicznej (mana). Na początku każdej misji Mag przysła nam naszemu oddziałowi potężny artefakt: "Bloodforge", który wytwarza energię mana. Za jego pomocą możemy budować podstawowe jednostki-golemy (base golems). Golemy służą jako środek do budowy nowych konstrukcji i produkcji innych oddziałów. Za pomocą odpowiedniej ilości mana można przekształcić golem na jednostkę bądź budynek, można też użyć ich jako podstawowej siły militarnej, jednak nie na długo to starczy. Kiedy golem pozostaje bez ruchu, wytwarza energię mana, którą z dowolnego miejsca może przesłać do Bloodforge. W grze nie spotkamy innych zasobów, więc jest to ważne. W tym miejscu pojawił się jednak "buraczek" podobny do tego z mlekiem w Polanach. Otóż kiedy golem wyprodukuje 10 mana, a nie jest to przesłane do Bloodforge, po prostu



zaprzestaje produkcji. Rozprasza to gracza, który, jeśli zależy mu na szybkim przyroście energii (a powinno), musi co chwilę przerywać inne czynności, aby przesłać wytworzoną mana. Walka jest wykonana dość przyjemnie. Jednostki różnią się od siebie wieloma szczegółami, każda atakuje w inny sposób, a poza tym (a może przede wszystkim) oddziały komputera wyposażone są w inteligencję, dorównującą, a może nawet przewyższającą tą z Warcraft 2 (a ta była doskonała). Postać "na wykończeniu" w podskokach zmyka z pola walki w kierunku najbliższego kleryka, który w równie szybkim tempie miota w nią "healem". Jest to dość przyjemna odmiana





po niektórych grach, gdzie jednostki komputera walczyły uparcie do końca, nawet w przypadku twojej dziesięciokrotnej przewagi. Niestety/na szczęście (niepotrzebne skreślić) utrudnia to zwycięstwo, ale przecież tylko najtrudniejsze misje mogą dać prawdziwą satysfakcję. Nie muszę dodawać, że prawdziwie śmiertelna walka zaczyna się dopiero przy grze w sieci, gdzie w żaden sposób nie da się przewidzieć posunięć przeciwnika.

Akcja B&M rozgrywa się na terenie ośmiu królestw wchodzących w skład świata Forgotten Realms. Do wykonania jest łącznie trzydzieści misji, co powinno wystarczyć na długi czas, zwłaszcza iż nie są one jednorodne. Różnice dotyczą nie tylko terenu rozgrywki, ale również podstawowych problemów, jakie plansza stawia przed graczem.

W grze uwzględniono ciekawy, a rzadko spotykany w RTS pomysły. Tak jak w grach RPG siła i umiejętności postaci mogą być wspomagane przez artefakty: przedmioty magiczne znajdujące lub zdobywane w walce. Czasami przedmiot taki będzie niezbędny do ukończenia misji. Do zwycięstwa potrzebne będą również czary, których w grze jest ich całkiem sporo. Bardzo dobrym pomysłem jest dołączenie do gry encyklopedii. Opisuje ona wszystkie

"Przed nami podziemia. Wczoraj po wyczerpującej walce zdobyliśmy artefakt, który pozwoli naprawić naszą świątynię. Dzisiaj natrafiliśmy na duży oddział wroga strzegący wejścia do podziemi. Coś tam musi być..."

jednostki i potwory, budynki i rodzaje terenu. Wszystko to jest zrobione bardzo dokładnie i z uwzględnieniem najmniejszych szczegółów, podobnie jak civilopedia z Civilization 2. Graficznie niestety prezentuje się trochę gorzej. Kolejną ciekawostką jest sposób zdobywania nowych jednostek. Nie ma tu ograniczeń, takich jakie spotykamy w większości gier, gdzie w pierwszych misjach dysponujemy tylko najsłabszymi jednostkami. Jeżeli posiadamy odpowiednią ilość mana można w pierwszej misji posiadać nawet palladynów i czarodziejów. Wystarczy tylko wynaleźć te jednostki. Wszystko to utrzymane jest jednak w sensownych granicach, gdyż wynalezienie naprawdę dobrego oddziału wymaga dużo ponad 1000 mana, a taką ilość niełatwo zebrać. Tak, jak

w Command&Conquer możemy prawym przyciskiem myszy zgrupować dowolną ilość jednostek w oddział. Brakowało tego np. w Warcraft, gdzie ilość jednocześnie kierowanych jednostek była ograniczona do dziewięciu.

Blood&Magic jest wykonana dość ładnie i utrzymana w konwencji znanej z gier RPG. Grafika nie jest rewelacyjna: coś między Warcraft 1 i 2, ale postacie są wyraźne i czytelne, co powinno wystarczyć prawdziwemu graczowi. Estetycznie wykonany interfejs użytkownika ułatwia wydawanie poleceń oddziałom, bardzo wyraźne są też ikony opcji. Komendy wydajemy za pomocą dużego panelu u dołu ekranu, sporą część można też wykonać klikając prawy przycisk myszy. Ułatwia to grę osobom przyzwyczajonym do Warcrafta.

Generalnie gierka jest świetna. Do kanonu RTS wprowadza wiele nowych pomysłów (artefakty, encyklopedia), stanowi też gratkę dla miłośników RPG ze względu na samo umiejscowienie akcji w świecie Forgotten Realms. Co prawda wizualnie nie dorównuje produktom typu War Wind, osłabia ją też ograniczenie możliwości gry sieciowej (do dwóch osób), jednak mimo wszystko warta jest tego, aby w nią pograć, a może nawet ukończyć.

LORD YABOL



Producent:

EX-TACHYON STUDIOS/Interplay

Dystrybutor:

CD Projekt
tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM,
Windows 95 (12 Mb RAM), VGA,
CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32

Cena: C



Cień demona śmierci

Po prawej w głębi: Szkielety, to jedni z najczęściej spotykanych przeciwników, chociaż w Diablo nic nie wiadomo na pewno. Następnym razem mogą to być np. zombie.

Groza zawiadnęła Światem. Potężny demon obrął za swoją siedzibę spokojną dotąd krainę i zamienił ją w siedlisko zła. Niewinni mieszkańcy miast i wsi ginęli na jego chwałę na ołtarzach ofiarnych, pałach i szubienicach. Kościoły zostały sprofanowane, a miasta spalone. Dawno zmarli wojownicy ożyli, aby służyć swojemu panu, wdzięczni za pozory życia które im ofiarował. Pojawiły się też inne bestie, żądne tylko zabijania i krwi. Pan zła wiedział, jak ich użyć. Świat umierał... W takim oto świecie przyszło ci żyć. Twój rodzice, rodzina, znajomi, wszyscy zginęli w walce z hordami ciemności. Twój przyjaciel karczmarz poinformował cię o tym wkrótce po twoim pojawieniu się w mieście. Tym jedynym pragnieniem stała się zemsta.

Takim "optymistycznym" wstępem wita nas Diablo - najnowsza propozycja Blizzarda, znanego producenta gier fantasy. Po rewelacyjnej serii Warcraft, znanej wszystkim miłośnikom strategii czasu rzeczywistego, teraz gracze mają nowy obiekt kultu. Nie przesadzam. Diablo jest NAJDOSKONALSZA grą, jaką w swoim życiu widziałem. A widziałem wiele. Poczynając od najbardziej zbliżonych wyglądem Ultimii 8 i Druida, poprzez Ultimę Underworld, Stonekeep, a kończąc na Anvil of Dawn. Każdy, kto grał w Warcrafta 2, pamięta z pewnością doskonale filmy w przerwach między misjami. W tej konwencji utrzymane jest również intro Diablo.



Ścierwnik wyjadający oczy ze zwłok czy drzewo obwieszone ciałami z pewnością nie będą przyjemnym widokiem dla kogoś o słabych nerwach. Nastroju grozy dopełnia kończąca intro plansza tytułowa, Czaszka Baphometa (czterorogiego kozła symbolizującego w średniowieczu szatana) i krwistoczerwone pentagramy. Gra w założeniu ma tchnąć grozą i muszę przyznać, iż twórcom doskonale się to udało. Wielkie podziękowania należą się autorom muzyki. Dotąd uważałem, że najlepszą muzykę w grach oferuje Warcraft 2, lecz tym razem panowie z Blizzarda przeszli samych siebie. Gitara akustyczna, kotły i ryki bestii w tle tworzą mroczny klimat znany na pewno wielbicielom grupy Tiamat.

Diablo to klasyczna gra Role Playing. Zabawę rozpoczynamy od wyboru postaci. Niestety nie można stworzyć własnej, dostępny jest wybór jednej z trzech klas podstawowych: wojownik, mag i złodziej. Nie ma też możliwości wpłynięcia na współczynniki, a nawet tak istotne elementy jak płeć i wygląd (choć można zagrać kobietą jeśli wybierzemy złodzieja). Brak generowania postaci nie jest jednak wadą, jeszcze mniejszy wybór mieliśmy np. w Ultimie czy w Druidzie, gdzie była do dyspozycji tylko jedna postać. Wybór profesji nie determinuje dalszego rozwoju bohatera. Po skoku na wyższy poziom doświadczenia otrzymujemy pięć punktów, które możemy dowolnie rozdysponować zwiększając wybrane współczynniki. W ten sposób mag może stać się sprawniejszy





w walce toporem dwuręcznym niż w rzucaniu czarów. Każda postać może używać wszystkich przedmiotów, jedynym ograniczeniem są w tym przypadku wartości punktowe współczynników. Cały mechanizm przypomina rozwiązanie z *Ultimii Underworld* i bardzo mi się podoba. W grze występuje pewne ułatwienie: kiedy skoczymy o poziom (a na początku zdarza się to przeważnie po wyjątkowo wyczerpującej walce) liczba Hit

Ultimie. Kiedy stoimy w miejscu, w którym powinna nas przesłonić ściana, albo kiedy co gorsza leży tam jakiś ważny przedmiot, ściana staje się półprzezroczysta. W opinii redakcyjnych grafików (mojej również) jest to zrobione po prostu fenomenalnie i niesamowicie ułatwia orientację. W wiosce napotkamy swojego przyjaciela, karczmarza. Poinformuje Cię o śmierci Twojej rodziny, a kiedy spróbujesz porozmawiać z nim po raz drugi zdradzi



Points automatycznie wzrasta do maximum. W niektórych sytuacjach ratuje to życie. To tyle odnośnie tworzenia postaci, teraz kilka słów o samej grze.

Rozpoczynamy przygodę w rodzinnej wiosce. Jej wygląd jest typowy dla średniowiecza: strzechy kryte słomą, ściany z rozkładających się desek i górujący nad wioską romański kościół. Obszar gry widzimy w rzucie izometrycznym, jednak twórcy *Diablo* wyeliminowali błąd, który często denerwował we wspomnianej



Po lewej:
Główny bohater gry.
Czyż nie jest
sympatyczny?
Spójrzcie tylko, jak
się uśmiecha.

“Krew jest wszędzie. Umęczone ciała zawisłe na palach sprawiają wrażenie drżących w agonii. Hordy padlinożerców wyszły z grobowych czeluści. Nadchodzi Zło...”

miejsce pobytu wiedźmy handlującej akcesoriami magicznymi. W wiosce możesz spotkać kowala, a na zachodnim krańcu chłopaka mającego na sprzedaż artefakt magiczny (niestety na początku nie stać Cię na niego). I tutaj mała dygresja. W grze mającej oddać realia chrześcijańskiego średniowiecza (symbolika kościoła jest ewidentnie chrześcijańska, a postacie powołują się na imię Boga) nie powinno być miejsca dla oficjalnej czarownicy w wiosce. Tak samo dziwne jest posługiwanie się magią przez walczącego ze złem bohatera. Ale fantazja ma swoje prawa, więc nie będę się czepiał, szczególnie, że czary dodają grze nastroju i pomagają w walce (a od wiedźmy można zebrać sporo pieniędzy sprzedając jej zdobyte przedmioty magiczne). Wiedźmy, tak zresztą jak każdej innej postaci nie będącej po stronie zła (łącznie z krowami nie będącymi po żadnej stronie) nie da się zaatakować. Eliminuje to maniaków, dla których gra to tylko wyrznięcie wszystkiego co się rusza. I bardzo dobrze. Ktoś, kto miał do czynienia z fabularnym Role Playing wie, jak takie osoby potrafią zepsuć najlepszą sesję. Ale wróćmy do meritum. Po wyjściu z wioski napotkamy umierającego człowieka, który poinformuje nas o śmierci jego bliskich w krwawym rytuale, jaki służy



Po prawej w głębi: Magia odgrywa w grze istotną rolę. Niestety demony władają nią znacznie lepiej od graczy.

Zła urządziła w podziemiach kościoła. Twoim zadaniem będzie zejść tam i pomóc go, aby jego dusza znalazła spokoju w niebie. I w tym momencie, gdybym pisał solucję, musiałbym ją zakończyć, a to dzięki rewelacyjnemu pomysłowi twórców Diablo. Otóż za każdą grą układ podziemi, czekające w nich przedmioty i potwory są generowane losowo, za wyjątkiem tych najbardziej istotnych dla scenariusza.

Walka w Diablo odbywa się w czasie rzeczywistym. Twój bohater atakuje wroga w taki sposób, jaki najbardziej odpowiada jego ustawieniu względem przeciwnika. Podczas walki można stosować uniki oraz rzucać czary. Bez uników praktycznie nie da się pokonać mocniejszych przeciwników.



Hymn pochwalny na dwa głosy

Lord Yabol

Diablo to jeden z dwóch niekwestionowanych hitów RPG. Największym atutem tego cudenka jest losowy generator podziemi i (po raz pierwszy w grze RPG) możliwość zabawy w sieci. Producent gry - Blizzard zawsze szokował doskonałą grafiką i dźwiękiem, ale to, co zaproponowali tutaj, sprawia, że padamy na kolana przed monitorem i co najmniej godzinę poświęcamy na bicie pokłonu. Po prostu rewelacja. W tym miejscu wypadałoby napisać o wadach gry, ale to niemożliwe.

Mr Jedi

W pełni zgadzam się z kolegą, z tym że z tymi pokłonami to bym sobie odpuścił, zarezerwowałem je dla siebie. Nie jestem zagorzałym zwolennikiem RPG, ale po tym co zobaczyłem, chyba zostanę. No, może nie fanatykiem, ale będę miał oko na tego typu produkcje. Jedno jest pewne, to jedna z najlepszych gier, jakie widziałem, a zapewniam Was, że widziałem wiele.

Wrogowie przejawiają dość dużą inteligencję i nie atakują "do upadłego". Kiedy mogą uzyskać przewagę atakując w grupie, to bądź pewien, że na pewno to zrobią, natomiast kiedy są słabsi nie walczą do końca ale starają się uciec.

Dwa słowa o grafice: jest cudowna. Animacja postaci i rozsypujące się szczątki pokonanych wrogów, jak obcięte głowy itp. w pełni ukazują kunszt programistów zaprawionych na dynamicznym Warcraftie. Nasz bohater porusza się płynnie, tylko prędkość ruchu zależna jest od procesora. Wykonane w mrocznej, gotyckiej kolorystyce podziemia mogą przyprawić o klaustrofobię.

Ostatnim, ale nie najmniejszym (po angielsku brzmi to lepiej: Last but not least) caczuskiem jest możliwość gry w sieci. Dwóch graczy w przez kabelek lub modem czterech w sieci i w Internecie. Drżycie



rodzice, raduj się telekomunikacją, albowiem noce spędzone przy Internecie zaowocują kolosalnym poziomem doświadczenia i równie kolosalnymi rachunkami za telefon.

Z ostateczną opinią na temat gry poczekalibyśmy do czasu, aż będę mógł porównać ją z Daggerfall, ale na razie Diablo to po prostu numer 1. Doskonałego RPG do tej pory nie było i jeszcze prawdopodobnie długo nie będzie. I na koniec ostatnia uwaga: chciałbym zdecydowanie podkreślić, że Diablo pod żadnym pozorem nie jest grą satanistyczną. Wręcz przeciwnie - w grze można stanąć tylko po stronie dobra i walczyć ze złem wszystkich jego postaciach.

LORD YABOL

Producent:

Blizzard/Zabłac

Dystrybutor:

CD Projekt
tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

Pentium 60, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM x2, SVGA

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z MS Windows.

Cena: 69 000 zł

Jeżu malusieńki



tyki "sympatyczne małe zwierzątka" chyba nie ma końca. Kolejna (po BUG!) platformówka prosto z konsoli Sega trafiła na PC. Idealna dla Waszych młodszych braci i siostr. Tradycyjna już dla tych konwersji staranna grafika spełnia wszystkie wymagania sprzętowe i wywołuje u potencjalnych graczy tzw. "mieszane uczucia".

Cykl przygód małego niebieskiego jeża, o skądinąd dziwnie kojarzącym się imieniu Sonic, jest od kilku lat olbrzymim sukcesem na konsolach Segi. Do tej pory powstało bodaj 9 odcinków tej sagi - co wyraźnie daje do zrozumienia, iż gra musi być wśród konsolowców cieszyć wielkim uznaniem. Zresztą 20.000.000 sprzedanych kopii to bardzo wymowny argument. Ciekawe czy posiadacze PC-tów również pokochają tego niebieskiego stwora?

Zabawa gry jak na platformówkę przystało nie jest ani zbyt wyrafinowana ani odkrywcza. Ot, jest sobie Mała Planeta, na której znajduje się siedem (niezłe ukrytych) Kamieni Czasu (Time Stone). Szalony naukowiec (robiący tu za czarny charakter), mianowany jako Dr Ivo Robotnik (ha ha ha! ale nie wisko, dobrze że nie Robol) zapalał eksaltowaną chęcią ich zdobycia, ponieważ umożliwił mu one opanowanie świata. Ten nieczyny zbrodniarz porwał dziesiątki niewinnych mieszkańców planety (czyli rozmaite zwierzątka) i poprzerał ich na roboty. Mamy tam więc pszczoły - roboty, motyle - roboty, koniki polne - roboty (a także pajaki, żuki i jeszcze mnóstwo innych robaczków). A wiedząc, kto mógłby pokrzyżować mu plany, stworzył dodatkowo jeszcze jeża - terminatora, wyglądającego jak Arnold... no nie, nie Arnold, wyglądającego jak nasz przemyły Sonic. Sonic (oryginalny) nie mógł puścić płazem tej zniewagi, nie mógł też patrzeć na upokorzenie się Robotnicka. Zatem - rusza do akcji. Jego celem jest sprzątnięcie sprzed nosa doktora (what's up Doc?) tak pożądanego przez niego siedmiu kamieni. Aby tego dokonać musi przejść przez 60 etapów, skacząc, pełzając i fruując (oraz wykorzystując cztery rodzaje specjalnych



rodzajów ruchu), omijając lub eliminując dziesiątki robotów, zbierając gigantyczną ilość najrozmaitszych bonusów i (co najważniejsze) pierścieni. Czemu pierścienie są ważne? Gdy uda Ci się zebrać ich 50 sztuk, wchodzisz na specjalny etap bonusowy. Zmienia się perspektywa - zamiast widzieć Sonica z boku widzimy go od tyłu, jak gna galopem, jego przeciwnikami są tutaj latające talerze. Jeśli uda mu się zniszczyć wszystkie UFO, dostaje w nagrodę... Kamień Czasu. Nie jest to zresztą jedyny bonus w grze.

Sonic - choć może zabrzmi to jak herezja - nie zachwycił mnie grafiką. To znaczy i owszem, bardzo mi się ona spodobała, ale... no nie wiem, widziałem na Amigach gry Zool i Superfrog (Superfrog wprawdzie pojawił się też na PC, ale niestety jako totalna kicha), a grafika w nich była nie tylko nie gorsza ale... lepsza! No ja przepraszam, ale gdzie Amiga, a gdzie Sega? Liczyłem na coś dużo bardziej wyrafinowanego i wysmakowanego. Niby jest SVGA... ale czy tak naprawdę to widać? Sam nie wiem. Za to muzyka - no no, wymiatające rave i techno uderzyło we mnie z siłą wodospadu! Natomiast efekty dźwiękowe nie odbiegały od standardu. Postacie są starannie animowane w dużej ilości klatek - tu widać konsolowy rodowód produktu. Widać go też, gdy spojrzymy na wymagania sprzętowe - nawet na redakcyjnym P-133 z dwumegową kartą graficzną i 16 Mb Ram gra chodziła... powiedzmy nieco przyciężko. Optimistycznie nastawiony producent wstawił do gry opcję przyspieszenia odtwarzania animacji w grze (z 30 klatek na sekundę do 60), sugerując wszakże, że to "dla posiadaczy szybszych maszyn". Ciekawe, o jakim sprzeczcie myślał? Silicon Graphic? Dowcipnisie... Na szczęście można

uruchomić sobie tę grę w małym oknie i wtedy jakoś to się toczy.

Sterowanie jest takie samo jak w każdej platformówce. Gra obsługuje joypad, joystick no i klawiaturę. Jeśli mamy podłączony do komputer joystick/joypad, to w momencie rozpoczęcia gry możemy wybrać sterowanie z klawiatury (należy wtedy nacisnąć spację) lub też nacisnąć fire - gra będzie wtedy obsługiwana przez podłączone urządzenie.

Sonic w wersji na PC na pewno zyska wielu młodych fanów. Ja jednak pozostałem nieczuły na uroki niebieskiego jeża (Btw: angielska nazwa jeża "hedgehog" daje się dosłownie przetłumaczyć jako "wieprz porośnięty żywopłotem". Total!). Nie powiem - doceniam klasę gry, ale jestem już chyba zbyt stary, by się nią zachwycić. Gdybym miał grać w jakąś przeniesioną z konsoli gierkę arcade to wolalbym Buga, ponieważ jest on inny od wszystkich innych platformówek. Sonic jest wprawdzie wysoko powyżej przeciętnej - ale dla mnie jest to taka sama gra jak setki innych.

PETER PAN



Producent:

Sega

Dystrybutor:

Bobmark

tel. (022) 380502

Minimalna konfiguracja:

Pentium 75, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z MS Windows

Cena: C

Grudzień 1996

39

Wojna na dwóch nogach

Po prawej:

Nie chodzi o "wojnę na dwóch nogach" między tymi osobnikami. To są po prostu ludzie odpowiedzialni za wywołanie zawiązań pod tytułem G-Nome

Ludzie od dawna wiedzieli, że Skorpionie posiadają technologię pozwalającą na klonowanie żołnierzy. Problem ten nie był poruszany, aż do chwili, gdy stosunki między obiema rasami nagle zaogniły się. Nieprzyjacielem nie zwlekał, machina wojenna ruszyła pełną parą. Nowi żołnierze wychodzili z tajnego laboratorium całymi setkami, to był początek.

Na dole:

Nasi przeciwnicy w ataku. Walka z nimi nie jest łatwa, ale jeśli masz dobrą giwerę, to nie ma problemu.

Akcja rozgrywa się w roku 2225, na planecie Ruhelen, która zamieszkiwana jest przez cztery rasy: Ludzi, Bendianów, Darkenów i Skorpionów. Nazywasz się Joshua Gant, jesteś bohaterem wojennym, który jednak przez ostatnie dziesięć lat nie robił nic, oprócz rozczulania się nad sobą. Teraz wracasz do służby, ponieważ życie Twoich najlepszych przyjaciół jest zagrożone. Przed Tobą misje ratownicze oraz ostatnia, najważniejsza ze wszystkich akcja, polegająca na zniszczeniu źródła konfliktu - tajnego laboratorium G - Nome. Ruszamy zatem do ataku. Czekają na nas cztery kampanie, czyli w sumie ponad dwadzieścia misji - wszystkie połączone w logiczną całość. Zaczynamy od wypadu na terytorium Darkenów, gdzie mamy za zadanie spotkać się z tajnym agentem i zarazem przyjacielem, Stephenem Kylie. Gdy już uporamy się z jego ewakuacją, razem z nim ruszamy na terytorium Bendian, tam bowiem przebywa w misji

pokowej Dr. Victoria Thane. Dalej czeka nas rajd na terytorium Skorpionów - gdzie znajduje się baza i laboratorium. W końcu przypuszczamy uderzenie na tytułowe G - Nome, główne laboratorium, w którym odbywa się klonowanie. Przed nami wiele zadań, podczas których będziemy musieli przekraczać i niszczyć mosty, pojazdy wroga, dokonywać sabotaży, deaktywować elektryczne zapory, łamać kody komunikacyjne, brać udział w wypadach,

decydujących uderzeniach: będzie co robić - wojna to bardzo dobrze sponsorowana impreza. No tak, ale nie wspominałem jeszcze o rzeczy najważniejszej, a mianowicie spręcie, którym to będziemy poruszać się i w ogóle walczyć z wrogiem. Do naszej dyspozycji oddany został HAWK pod tą tajemniczą nazwą kryje się znana zapewne wszystkim zagorzałym zwolennikom symulatorów bojowa maszyna krocząca (skrót pochodzi od nazwy Heavy Armoured Weapons Chassis). Nasz pupilek to szybka i dobrze opancerzona chatka na krótkich łapkach, posiadająca różnorodną broń, którą możemy w bardzo fantazyjny sposób odrzucić przeciwnikowi to i owo. Zaczę od rakiet naprowadzanych ręcznie na cel - te z pewnością mają największą siłę rażenia, lecz nie są, rzecz jasna, bez wad. Pierwsze mają mały zasięg, a po drugie nie są takie zwrotne, jakbyśmy sobie tego życzyli. Jeśli nie wycelujemy dokładnie w cel, praktycznie nie ma szans, żeby





W niego trafiła. A jak nią sterujemy? Odbija się to w bardzo prosty sposób, natomiast zaraz po odpaleniu, wsiadamy się na rakietę (nasz obraz widoczny jest z jej czubka), sterowanie natomiast odbywa się przy pomocy tych samych klawiszy, co sterowanie pojazdem. Jedną rzeczą daje się tutaj we znaki graczemu i, nie ma co ukrywać, energetuje. W momencie gdy spudłujemy, niestety pozostajemy w towarzystwie rakiety prawie do końca jej lotu, a w tym czasie (jak tu nymie na wojnie bywa), jakiś przjemniaczek nadal nas ostrzeliwuje, a my nie możemy na to poradzić, tylko lecimy, lecimy, lecimy. Wyć się chwilami chce. No, ale gdy już przeciwnik przemknie nie przez nasz obstrzał i szczęśliwie dotrze do celu, weźmie nas na muszkę i zacznie pukać nam naszego robocika, wtedy czas wciąć sprawy w swoje ręce i odpalić coś mniejszego i bardziej ekonomicznego. Przypomuje tutaj małe rakiety, którymi co prawda nie można sterować, ale za to potrafią one zrobić nieprzyjacielowi bardzo ładne kuku. Dalej to już różnego rodzaju

działka, których proponuje używać dopiero w ostateczności (gdy zabraknie rakiet). Z czasem, gdy nasze działania przybiorą na rozmachu, dane nam będzie dowodzić małym oddziałem metalowych pokrak - wtedy trzeba będzie zajrzeć do radiostacji, gdzie znajdziemy zestaw komend dla nich przeznaczonych (komendy wykonania szpagatu nie ma - sprawdziłem). Zdarzyć się jednak może, że jakiś strzelec wyborowy zbyt poważnie podeszł do swoich obowiązków i poczęstuje nas zbyt dużą ilością ołowiu, co wtedy? Nasz ukochany robocik funduje nam karierę kuli armatniej i wyrzuca nas na zewnątrz. (Tylko ostrożnie, żeby się czasem nie katapultować samemu!) To bardzo



istotny element gry: wraz ze zniszczeniem pojazdu, zabawa się jeszcze nie kończy! Teraz trzeba będzie uważać, żeby nie skończyć jako rozdeptany karaluch. Jeśli jednak zdarzy się taka sytuacja, proponuje dobrze obejrzeć ten nowy twór inżynierii genetycznej, istnieje bowiem możliwość praktycznie dowolnego operowania obrazem kamery. Obraz możemy oddalać, przybliżać (szkoda tylko, że nie do końca) oraz operować nim w pionie i poziomie. Ogólnie bardzo miłe wrażenia. Zniszczenia - te mogą być najróżniejsze, uszkodzona noga, działko, wyrzutnia, radar, o tym wszystkim informowani jesteśmy na bieżąco, dzięki hologramowi naszego pojazdu, widocznemu przez cały czas na pulpicie sterującym.



PODSUMOWANIE

Program powinien spodobać się wszystkim miłośnikom symulacji, posiada sugestywny klimat, jest prosty (jak na symulator) w obsłudze oraz posiada bardzo dobrą grywalność. Grafika stoi na wysokim poziomie, podobnie jak dźwięk. O jej poziomie decyduje fakt, że została stworzona przez jednego z ciekawszych współczesnych kompozytorów, laureata nagrody Emmy Chrisa Boardmana.

MUSIAŁEK

Producent:

7th Level

Dystrybutor:

7th Level

tel. (0044) 1932355666

Minimalna konfiguracja:

Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: Ⓒ

Po lewej w głębi: A oto atakujący przeciwnik. Jeden konkretny strzał i gośću zbierze własne zwłoki okolicy.

Grudzień 1996

41

Mechaniczny Explorator

W zalewie gier, dziejących się w czasie rzeczywistym, fani strategii otrzymali grę taktyczną, przypominającą C&C czy Warcrafta, tyle że odbywającą się z podziałem na tury. M.A.X. - najnowsze dzieło firmy Interplay bazuje co prawda na pomysłach znanych już w Dune 2, ale tutaj zostały one pokazane w zupełnie nowym ujęciu.

Po prawej w głębi: M.A.X. ymalna perfekcja. Animacje wyglądają naprawdę doskonale.

Fabuła gry kreuje wyjątkowo pesymistyczną wizję przyszłości. W wyniku katastrofy ekologicznej, która objęła całą Ziemię przeżyły tylko załogi ośmiu wielopokoleniowych statków. Każdy ze statków opanowany był przez jeden z klanów, zwalczających się wzajemnie i nie czujących do siebie nic prócz nienawiści. Nie zjednoczyło ich nawet odkrycie nadających się do kolonizacji planet. Łatwo się domyślić, że w tej sytuacji



kolonizacja nie mogła odbyć się w pokojowy sposób. Jak w czasach Zimnej Wojny, tak i teraz większość nakładów finansowo-materiałowych zamiast na pokojową rozbudowę kolonii była przeznaczana na rozwój militarny i związana z nim infrastrukturę. Optymizmem napawał tylko jeden fakt. Ludzie zmądrzeli na tyle, by nie mordować się nawzajem, a zamiast tego wykorzystywać w walce roboty. Maszyny bojowe są sterowane centralnymi komputerami statków, a te zostały sprzężone z mózgami ich kapitanów. Jak się łatwo domyślić, Tobie przypadnie rola jednego z dowódców.

M.A.X. wygląda bardzo elegancko. Renderowane (to już norma) budynki i jednostki są zaprojektowane dokładnie i ze szczegółami. Kolorystyka rdzewiejącego metalu dobrze oddaje klimat toczących się na planetach batalii. Mimo, iż w związku ze specyfiką gry, budynki i pojazdy wydają się zdehumanizowane, to łatwo wyobrazić sobie istnienie tego typu "ustrojstw"



w rzeczywistości (bardziej niż np. elektrownię z C&C). Do C&C nawiązałem zresztą nie przypadkowo. Wyraźnie widać

"Ludźność po globalnej klęsce ekologicznej. Pomura wizja, w której z wielu miliardów istnień ocalała garstka ludzi na ośmiu statkach kosmicznych. Ich załogi, zamiast zjednoczyć się w poszukiwaniu nowych miejsc zamieszkania podejmują wzajemną eksterminację."

inspirację twórców M.A.X.'a tym legendarnym produktem. Widoczne (dla mnie) w grze jest wykorzystanie podobnej futurystycznej stylistyki, ale prawdopodobnie wynika to z faktu umiejscowienia scenariuszy obu gier w przyszłości. Plansza, z uwagi na specyfikę produktu podzielona jest na kwadratowe pola, główny ekran gry możemy powiększyć lub pomniejszyć. Wielce użyteczna jest mapka z boku ekranu. Maksymalne (a może M.A.X. ymalne) powiększenie nie wywołuje pikseloży takiej, jak w skądinąd rewelacyjnym Mission Force. W związku z tym, że w grze walczą tylko

maszyny, nie spotkamy tu okrzyków znanych chociażby z Warcrafta, jest to jednak rekompensowane niezłą muzyką zapisaną bezpośrednio na krążku w formacie audio i zapisanymi w ten sam sposób odgłosami strzałów, wybuchów itp.

W grze w nowatorski sposób został rozwiązany system walki, wnoszący do kanonu nowe, ciekawe pomysły. Otóż potyczki toczyć można w sposób konwencjonalny tzn. po wykonaniu wszystkich czynności klikamy "end turn" i pałeczkę przejmujemy przeciwnik, bądź też decydujemy się na coś w rodzaju szachów symultany tzn. pojedynku rozgrywanego przy bardzo niskim limicie czasowym

(najniższy to 15 sekund na turę). Po upływie tego czasu akcja przechodzi w r



Zbliża to M.A.X. a gier czasu rzeczywistego i w pewien sposób "urealnian" rozgrywkę, chociaż rasowy sztabowiec z pewnością wybierze pierwszą opcję.

Jak już wspominałem, twórcy gry postawili na taktykę, a nie strategię. Dowodzimy bowiem



pojedynczymi jednostkami, choć możemy grupować je w oddziały, tak jak w większości klasycznych RTS (real time strategy - termin uaktywniony po powstaniu C&C przez zachodnich speców od marketingu). W M.A.X.'ie jednak każda jednostka dysponuje pewną ilością punktów ruchu i po ich wykorzystaniu staje się bezbronna do końca tury.

Pojazdy podzielić można na dwie kategorie: militarne i inżynieryjne. Z pomocą inżynieryjnych stawiamy nowe budynki czy też używamy ich jako np. rozpoznania geologicznego (warto nadmienić, że jest to jak dotąd najbardziej realne odzwierciedlenie działań wydobywczych, bowiem surowce muszą być najpierw odnalezione, nim zaczniemy je wydobywać). W trakcie walki jednostki Twoje i wroga nie są ograniczone podziałem gry na tury. To, kto pierwszy odda strzał zależy jest również od rodzaju pojazdu, związanej z tym inicjatywy i jego aktualnego stanu technicznego. Wskaźniki

stopnia uszkodzenia, efekty strzałów oraz eksplozje niszczonej pojazdów (cool!) nie odbiegają od tego co możemy znaleźć w innych grach RTS.

M.A.X. szokuje przede wszystkim ogromną ilością jednostek, jest ich ponad pięćdziesiąt. W porównaniu z jakąkolwiek grą tego rodzaju (no może z wyjątkiem War Winda) oddaje nam to do dyspozycji wyjątkowo potężny arsenał. Jednostki podzielić można na: lądowe, lotnicze i nawodne. Każda z nich ma swój indywidualny styl, szczególnie ładnie wyglądają przy "podglądzie" (znane hasła typu "full rendered 3D SVGA" tym razem okazały się prawdziwe). Gra dysponuje dużymi możliwościami wyboru rodzaju gry. Poza wspomnianą wyżej symultana możemy wybrać kampanię, misję treningową czy też zdać się na losowy generator misji. W generatorze losowym możliwe jest zdefiniowanie kilku parametrów: ilości i rodzaju dostępnych jednostek oraz stopnia inteligencji komputera. W moim



Po lewej:
W walkach korzystasz z ponad 50 jednostek walczących na ziemi, morzu i w powietrzu. A wszystko to rozgrywa się na 24 zróżnicowanych światach.

odczuciu przypomina to bardziej znany z Civilization "custom game", niż edytor misji. A szkoda, byłby to doskonały prezent dla wszystkich fanów M.A.X.'a.

Kolejnym dodatkiem, będącym coraz częściej standardem w grach RTS, jest możliwość gry w sieci (4 osoby), kabelek lub wykorzystanie internetu oraz modem. Z dobrodziejstw gry poprzez "druty" skorzystać mogą maksymalnie cztery osoby. Warto podkreślić, iż gracze mają możliwość



samodzielnego definiowania praktycznie każdego istotnego parametru gry (ilość zasobów, dostępny sprzęt, limit czasowy dla tury, wielkość obszaru na jakim toczyć się będzie gra, itd.)

M.A.X. to dziwny wynalazek. Niby poza grą symultaniczną nie ma tu żadnego nowego pomysłu, a jednak jest to świetnie zrobiona strategia. Czy M.A.X. sięgnie po tytuł najciekawszej gry taktycznej 1996 roku? Z odpowiedzią na to pytanie powstrzymam się do czasu premiery Red Alert.

Po lewej w głębi:
Industrialna, odhumanizowana sceneria M.A.X.a aż prowokuje do niszczenia. Oczywiście wszystko w SVGA.

LORD YABOL

Producent:

Interplay

Dystrybutor:

CD Projekt
tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA,
CD-ROM x2, Mysz

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32, Adlib, PAS

Cena: 49 000

Grudzień 1996

43





Animowane szaleństwo

Kto wrobił Drew Blanca? To pytanie narzuca się już w pierwszej sekundzie po uruchomieniu gry Toonstruck. Każdy, kto widział film Kto wrobił królika Rogera? domyśli się o co chodzi. Najnowsze techniki łączenia animacji z klasycznym filmem bardzo szybko z ekranów kin przeniesione zostały na monitory naszych spragnionych nowości komputerów.

Drew Blanc to znana postać. Jest on twórcą sobotniego show o wdzięcznej nazwie Fluffy Fluffy Bun Bun, oglądanego przez miliony dzieci na całym świecie. Jakież było jego zdziwienie gdy pewnego pięknego

szczęście w trakcie wędrówek po bajkowym gąszczu towarzyszy naszemu bohaterowi przyjaciel - jego ulubiona postać Flux Wildly. Flux (całkowicie, aż do szpiku kości klasyczny wariat) jest wyjątkowo odjazdowym facetem, jego wypowiedzi potrafią zrzucić z krzesła największego smutasa.

Dwójka przyjaciół rozpoczyna wędrówkę od krainy Zanydu. To, co tam spotykają przechodzi wszelkie wyobrażenia. Toalety pilnuje wartownik - służbista, który nie potrafi zrozumieć, że aby wejść do WC nie potrzebne są wymagane przez niego zezwolenia, cyrografy itd. Na usilne prośby odpowiada cytowanym z pamięci (co do paragrafu) kodeksem praw Zanydu.

😊 Słowo od Mr. Jedi

Oto gratka dla osób, którym nie obcy jest zwariowany humor kolorowego świata animków. Jeśli chodzi o mnie, sprawa przedstawia się bardzo prosto: wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej! Pod moim łóżkiem, aż roi się od bezzębnych piranii w czapczkach i zielonych karaluchów. Takie zwariowane kawałki, jakie miałem okazję oglądać w grze Toonstruck, to sto razy lepsza terapia antystresowa, niż odwiedziny choćby najlepszego psychoterapeuty.

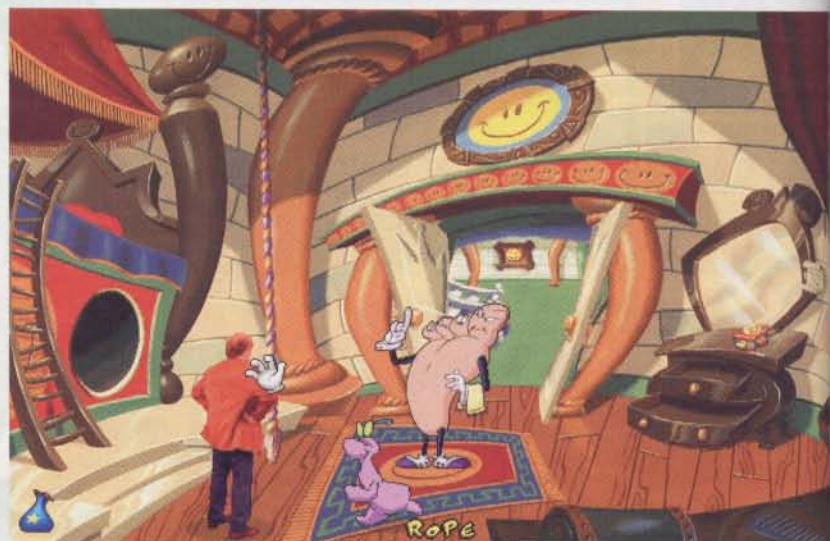
Oczywiście Flux nie może sobie podarować okazji do podrwienia ze służbisty, nie odnosi to jednak skutku. W całej krainie napotkane postacie traktują dwójkę przyjaciół raczej nieprzychylnie. Bulldog (facet niewiarygodnie arogancki), będąc trenerem na siłowni nie pozwala na skorzystanie z maszyny do treningu, w jego opinii najlepszej we wszechświecie. Zdaniem naszych wędrówców wygląda ona raczej na średniowieczną maszynę do tortur. Jednak czego się nie robi dla poprawy kondycji. Niestety na próby skorzystania z maszyny Jim reaguje najpierw słowami powszechnie uznawanymi za nieprzyzwoite, a następnie z perwersyjną radością gryzie Blanca w nogę. Niestety Flux za próbę rozmowy z Jimem otrzymał natomiast serię ciosów typu "jedenszybkipożebachikoniec". Każda napotkana w grze postać to niepowtarzalna osobowość. Jim jak przystało na aroganta

Po prawej:

Wzorowy przykład izby tortur. Jim co prawda nazywa to siłownią, ale wystarczy spojrzeć na urządzenie w prawym górnym rogu. Sens tego ćwiczenia jest niezbyt zrozumiały, ale czego się nie robi dla kondycji.

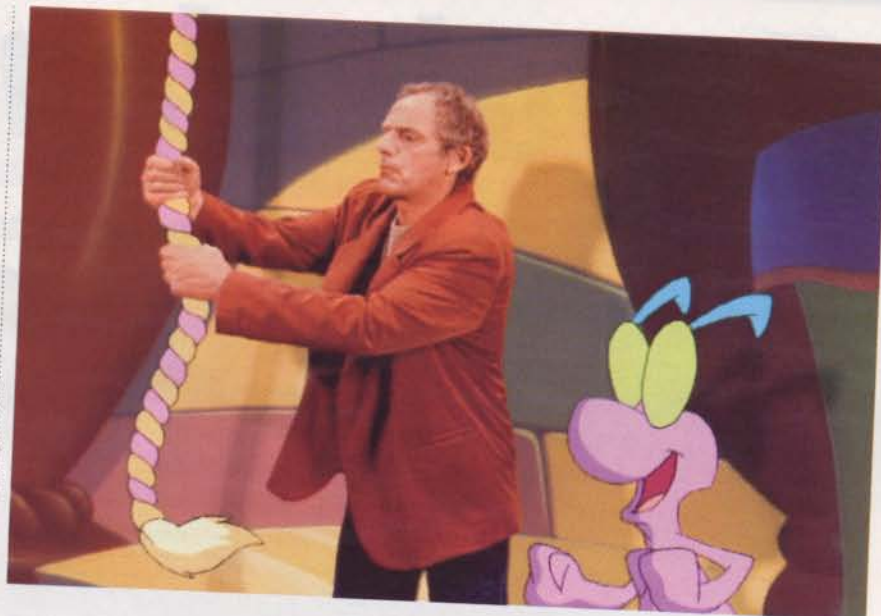


dnia znalazł się w świecie swoich własnych kreskówek. By rozwiązać wszelkie wątpliwości - nie było to przyjemne wydarzenie. Ze zdziwieniem spostrzegł, że wykreowane przez niego postacie stworzyły własne, zwalczające się wzajemnie królestwa. Pierwsze z nich, Cutopia pod rządami króla Hugh'a, to sielankowe państwo zaludnione przez słodziutkie króliczki i tym podobne stworzenia. Malevolands natomiast wypełniony jest szalonymi animkami o skłonnościach sadystycznych. Władca tejże krainy, książę Nefarious nosi się z zamiarem podbicia Cutopii i uczynienia z niej prowincji królestwa mroku. Król Hugh decyduje się więc na zawarcie umowy z Drewem. W zamian za uratowanie Cutopii wskaże mu powrotną drogę do domu. Jest i trzecie królestwo - Zanydu. Zamieszkane jest ono przez postacie stworzone przez Blanca przed powstaniem Fluffy... Na



każde zdanie wypowiada z odpowiednią intonacją, chętnie też opisuje się swoimi umiejętnościami. Strażnik przy toalecie mówi natomiast bezbarwnym głosem, wlewając z siebie potok nieakcentowanych

"Kto by pomyślał, że kreskówki mogą być niebezpieczne? Kiedy oglądamy bohatera rozpląszonego na asfalcie po upadku z wysokości tysiąca metrów, wiemy że zaraz podniesie się i zmontuje nowy dowcip. Pod jednym warunkiem, iż nie jest to film z serii The Itchy and Scratchy Show."



numer CDA) poprzez Sam & Max Hit The Road, do doskonałego Orion Burgera. Tym co wyróżnia Toonstrucka z pośród wyżej wymienionych (i kilku nie wymienionych)

z telewizyjnych i kinowych ekranów. Plansze gry są w pełni "trójwymiarowe". Dzięki temu postacie nie wyglądają na "nałożone" na siebie i doskonale

skok, sprawiających wrażenie mechaniczności. Całość gry to doskonałe gagi znane z kreskówek Warner Bros, trafiają one na gracza w każdej lokacji. Szustyczne scenki podobne do tych, których bohaterem był Willy Kojot (jedna z gwiazd" wytwórni Warner Bros) czekają naszą dwójkę w sklepie Wacme prowadzonym przez dwóch szalonych sprzedawców. Ulubionym zajęciem owych



Po lewej:
W sklepie dla sadystów Wacme. Szaleni sprzedawcy tylko marzą o znęcaniu się nad sobą i klientami.

komponują się z resztą ekranu. W owym "zgraniu się" pomaga również odpowiedni dobór kolorystyki, zarówno otoczenia jak bohaterów. Wielkim plusem gry jest muzyka oraz efekty dźwiękowe rodem z najbardziej szalonych kreskówek.

Hollywood w komputerze, to pierwsza myśl nasuwająca się po obejrzeniu Toonstruck i lekturze "listy płac" programu. Branża gier komputerowych rozwija się bardzo dynamicznie, widać coraz większe nakłady ponoszone na produkcję gier, dzięki czemu nie musimy oglądać na monitorach drugorzędnej gry trzeciorzędnych "artystów". Rokuje to duże nadzieje, ciekawe tylko kiedy w polskich grach pojawią się znani z naszych rodzimych filmów aktorzy np: Bogusław Linda w przygodówce to byłoby dopiero coś.

jest zastosowana innowacja techniczna. Postać Blanca jest nakręcona konwencjonalną kamerą i w perfekcyjny sposób wmontowana w obraz gry. Chlebem powszednim gracza są spotkanie na monitorze postaci rodem z kasowych filmów Hollywoodu. Drew grany jest przez Christophera Loyd'a znanego z filmu Powrót do Przyszłości. Inne postacie również mówią głosami znanymi



BOORACK

Producent:

Virgin Interactive

Dystrybutor:

Virgin Interactive

tel. (0044) 1713682255

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, DOS/Windows

95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna

z MS Windows

Po lewej w głębi:

Najnowsza wersja koła fortuny. A swoją drogą humor oferowany przez grę nosi w sobie głęboko ukryte znamiona perwersji. Ciekawe, jak tutaj wygląda główna wygrana?

Cena: 45

Grudzień 1996

45

Rewolucjonista

Po prawej:

Na razie wszystko w porządku, czujemy się dobrze. Zobaczmy jak Ci będzie z odstrzeloną połową pancerza, jednym okiem i pustym magazynkiem.



Miłośnikom bojowych maszyn kroczących dobrze się ostatnio powodzi. Mechwarrior, Earthsiege, Shattered Steel, czy prezentowany dwa miesiące temu Mission Force to prawdziwe rodzyнки. Jednak nowości nigdy za wiele. Dlatego też w chwili obecnej możemy cieszyć zmysły produktem, którego do tej pory użytkownicy komputerów mogli tylko pozazdrościć posiadaczom PSX-a. O jakim tytule mowa? Oczywiście odpowiedź jest jedna: Krazy Ivan. Gra, która z pewnością spędzała wielu sen z powiek może znaleźć się pod Waszą choinką. Czas jest ku temu odpowiedni, przyciśnijcie tylko śniętego Mikołaja (giwerą go!).

LEGENDA O STAŁOWYM BOHATERZE

Kiedy paskudne ufoludki wylądowały na Syberii, ludzkość bezradnie opuściła ręce. Obcy powoli opanowywali resztę planety, a ludzi czyniono niewolnikami. W tajnych, rosyjskich laboratoriach naukowcy, którzy jako pierwsi zetknęli się z obcą cywilizacją, intensywnie pracowali nad bronią zdolną przeciwstawić się inwazji. Efekt prac przekroczył wszelkie oczekiwania. Rosja to wielki kraj, który na skutek inwazji znalazł się w wielkich kłopotach więc i rozwiązanie musiało być równie monstrualne. Owocem wytężonej pracy uczonych był nie mniej, ni więcej tylko pięćdziesięciotonowy pancerz dla najlepszego żołnierza armii rosyjskiej - Ivana. Pancerz, poruszany za pomocą

urządzenia przekazującego ruchy mięśni człowieka był najnowszym i jednocześnie jedynym modelem kierowanego robota bojowego jaki ziemianie mogli przeciwstawić maszynom kroczącym ufoludków. Budzące dotąd grozę mniejsze pojazdy, takie jak myśliwce Manta czy gasienicowe pojazdy Trylobyte były dla uzbrojonego w 50 ton stali Ivana fraszka. Niestety nie tylko one czyhały na drodze naszego herosa do wolności. Wielkie generatory tarcz Obcych nie dość, że ukrywały pojazdy wroga gdy zbyt się do



nich zbliżał, to miały własne, skuteczne systemy obrony. Dodatkowo w swoich kryjówkach czyhały na Ivana potężne maszyny bojowe obcych. Jednak Ivan nie próżno był nastajaszczym ruskim giercem. Umęczona ziemia zapłonęła od pocisków. Był rok 2018....

Tyle wprowadzenia. Pozwolę sobie na jego uzupełnienie w oparciu o notatki Ivana spisane podczas wykładów w rosyjskim centrum wojskowym. Jak brzmi nasze zadanie, już wiemy: wcielić się w rolę Ivana i pokonać obcych. Pozostaje jednak pytanie w jaki sposób tego dokonać? Jednego bądźcie pewni, nie będzie to łatwe. Ivan to co prawda potężne chłopisko, lecz jego wrodzy to nie żadna kaszka z mlekiem. Najgroźniejszym przeciwnikiem w grze są oczywiście pozaziemskie roboty, nie radzę jednak ignorować mniejszych pojazdów. Najperfidniejszy z nich to czołg Trylobyte sam w sobie niegroźny, ale rozrzuca, skubaniec, miny przeciwpancerne. Zetknięcie się z nimi może zrobić naszym bohaterowi dużą krzywdę, jeżeli wcześniej nie wyposażył się w znajdowane po



niszczeniu niektórych wrogich pojazdów "rdzenie energetyczne" (energy core - pomarańczowa kulka). Na szczęście miny można zdetonować lub też pozostawić (by wpaść na nie maszyna wroga), odpowiedzialnego za ten stan rzeczy haliganiarza "zdjąć" jedną krótką salwą.

dużo i zamiast po przeciwniku postrzelamy po ludziach. Nie muszę mówić, jak to się skończy. Bardzo często strat nie da się uniknąć, ale pewną liczbę jeńców należy uratować, gdyż każdy ocalony to dodatkowe punkty (czy ktoś powiedział, że ratowanie ludzkości jest łatwe?). Początkowo rządzą



Największym niebezpieczeństwem po czołgach są falowe bombardowania. Po zniszczeniu wroga czasami uaktywnia się alarm, który kończy się zmasowanym nalotem bombowców na naszą maszynę. Bombowce łatwo zestrzelić, ale mogą być doświadliwie nim dosięgnąć kule.

Naszym celem jest nie tylko militarna eksterminacja Obcych. Ludzie cierpią w niewoli, więc poza głównymi zadaniami trzeba będzie również uwolnić jeńców. Ułoludki przetrzymują ich w swoich pojazdach, strzelać należy zatem krótkimi seriami. Kiedy wrogie pojazd rozsypie się, wyskoczą z niego spragnieni wolności jeńcy. Jeden strzał za

niektórych państw nie zgadzają się na wypuszczenie do siebie Ivana z misją ratunkową. Trwa to do czasu, kiedy wojna ogarnie również ich kraj. Na początku możliwa jest tylko walka na Syberii, w Japonii i w U.S.A. Francja oraz Arabia Saudyjska zmagają się dopiero gdy Obcy dobiorą się do nich.

Z WIZYTĄ W ARSENALE

Obce maszyny kroczące ciężko zniszczyć, jednak twórcy pancerza Ivana wyposażyli go w całkiem niezły arsenał. Daleko mu co prawda do znanego z Mission Force, ale na pewno jest czym postrzelać. Ivan posiada dwa rodzaje karabinów maszynowych (30 i 50 mm.) przy czym ten pierwszy jest jego standardowym wyposażeniem i amunicja do niego się nie kończy. Jest to jednak najsłabsza i najwolniej strzelająca broń. Dla większych przeciwników Ivan również ma kilka prezentów. Należą do nich rakiety i lasery. Te dwie bronie to praktycznie jedyny sposób na rozwalenie bestialskiego generatora tarcz czyhającego na końcu etapu. Strzelając uważaj jednak. Każda broń potrafi się przegrzać i w tym momencie pozostajemy przez chwilę bezbronni. Aby było jeszcze przyjemniej maszyny wroga potrafią latać i teleportować się.

PIĘKNY IVAN

Hasła typu "3D full rendered" znudziły się już pewnie każdemu, taka jest jednak rzeczywistość. Krazy Ivan wywodzi się bowiem z Sony Playstation, która słynie



z doskonałej grafiki. Postacie przeciwników są zrobione bardzo dokładnie i równie ciekawie animowane (przezabawnie wygląda Dwarf stojący na "rękach" w momencie oddawania strzału). Maszyny zaprojektowane są z dużą dbałością o detale, jednak w tej sielance budzi się jedna wątpliwość - dlaczego strzelając prosto w działko wroga nie można go wyeliminować? Niestety wrogów trzeba niszczyć do samego końca. Teren walk również nie pozostawia nic do życzenia mimo mało urozmaiconego krajobrazu. Widać zastosowanie wypełnień fraktalnych oraz innych współczesnych trików graficznych. Mocną stroną Szalonego Ivana są efekty dźwiękowe. Odgłosy strzałów i skrzypienie "dyszących" ostatkiem sił maszyn wroga robią niesamowite wrażenie. Posłuchajcie np. dźwięku wydawanego przez kręcące się gaśnice przewróconego Trylobita. W grze dostępna jest ścieżka dźwiękowa (audio) - samodzielnie możemy wybrać utwór, jakiego chcemy posłuchać bądź też zdać się na losowy wybór (podobnie jak w Warcraft 2). Osobiście wolę jednak słuchać w trakcie gry muzyki adekwatnej do sytuacji - czyli szybkiej i ciężkiej Death Metal, który to doskonale komponuje się z odgłosami eksplodujących pocisków.

Ivan nie jest symulacją w rodzaju EarthSiege. Nie znajdziemy tu rozbudowanej klawiszologii i mnogości akcesoriów typu radary, itp. Jednak mimo tego, iż nie przepadam za strzelaninami Krazy Ivan wywarł na mnie spore wrażenie. Jedyną grą tego typu, która dotychczas przypadła mi do gustu był bowiem Tie Fighter. Teraz mam kolejną zabawkę.

LORD YABOL

Producent:

Psygnosis

Dystrybutor:

CD Projekt

tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,

SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta zgodna

z MS Windows

Cena:

Wojny genetyczne

Wszechświat jest wielki w przeciwieństwie do ilości planet, na których możliwe jest życie, a nawet te niszczone są przez nieodpowiedzialnych mieszkańców. Istnieją jednak rasy, które potrafią radzić sobie z tym problemem, ich wiedza pozwala im na przywracanie do życia tego, co zostało zniszczone...

Przybyli z odległego świata, świata który nie zna wojen i przemocy. Byli zaskoczeni i zasmuceni, gdy natknęli się na planetę zniszczoną przez wojny. Zastali na niej cztery rasy, z których każda chciała zdominować trzy pozostałe, efektem tych starań była wyniszczająca wszystko i wszystkich rzeź. Ethernalsi (bo tak się zwali), natychmiast położyli kres morderczym zapędom dzikich lokatorów i nakazali wziąć się wszystkim czterem rasom do roboty, cel był jasno określony: odtworzyć zniszczony ekosystem planety. Prace ruszyły, agresorzy otrzymali technologię przybyszów, opartą na genetyce, dzięki której w krótkim czasie mogli naprawiać ogrom zła, jaki wyrządzili przez wszystkie lata trwającego konfliktu. Jakikolwiek wrogię działanie było niemożliwe, ponieważ przybysze bez przerwy nadzorowali poczynania całej czwórki. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło: okazało się bowiem, że



wojownicze rasy nie są takie głupie i szybko wymyśliły, jak wykiwać przy pomocy podstępny nieproszonych opiekunów. Posiadając w ręku potężne narzędzie, jakim jest genetyka, zaczęli tworzyć krwiożercze bestie, zamiast, planowych, pożytecznych organizmów. Tak oto rozpoczęła się nowa wojna ... wojna genetyczna. ... Przejmujesz kontrolę nad jedną z ras, Twoi ludzie biegle

są w czterech specjalizacjach: Inżynier - będzie budował wszystkie potrzebne urządzenia mechaniczne i nie tylko. Ich zastosowanie jest różnorakie, jednak obowiązuje pewna kolejność, w jakiej należy wznosić poszczególne budowle. Przede wszystkim (nie, nie mam na myśli piwiarni) należy zająć się o urządzenie do wydobywania minerału (ekstraktor), bez którego niemożliwe jest zbudowanie innych obiektów. Następnie trzeba zająć się urządzeniem do przeprowadzania mutacji (gene pod) - bez niego ani rusz, zmutowane zwierzęta bowiem są naszą armią, bez której szybko zginieśmy napadnięci przez mutantów konkurencji lub też samej konkurencji, której niewiele brakuje do wizerunku tych pierwszych. Urządzeniem



Wiecej krwi

Jak dla mnie, gra jest zbyt mało krwista, nie ma to jak Quake. Strategia? Jaka strategia! Dajcie mi tylko dużego gnata, a zobaczycie jak się wygrywa wojny! A tak poważnie, gra się wysmienicie, pomysł jest przedni, a teraz nie przeszkadzajcie, właśnie wykańczam wroga, zaraz zacznę błagać o życie, będzie fatality

zastępującym na uwagę jest także odzyskiwacz minerału (recycling plant), przy którego pomocy istnieje możliwość odzysku drogiego minerału z obumarłych organizmów i zniszczonych budowli. Genetyk - ktoś musi obsługiwać tę całą maszynę i produkować zmutowane stworzenia, ponadto trzeba je najpierw zaprojektować, wszystko to należy właśnie do Genetyka (tutaj dobra rada - na początku powinniśmy skoncentrować się na

"Wrogie sobie, obce rasy, zmutowane organizmy zamiast wojska - oto nowy wymiar strategii, utrzymanej w konwencji science-fiction rodem z lat 50 - tych."

produkcji latających kreatur). Botanik - czyli jajogłowy w terenie. Trzeba na niego uważać, bo będzie się stykał z niebezpiecznymi stworzeniami, a przecież w walce nie jest zbyt biegły. A cóż takiego on robi? Bynajmniej nie jest to facet, który spaceruje sobie po lesie i ogląda biegające wiewiórki, o nie. Jego zadanie polega na zbieraniu materiałów, to jest poznawaniu żyjących istot, a wszystko to po to, aby później można było je wprowadzić do produkcji. Upraszczając sprawę: jeśli botanik nie złapie co do czego, nie ma mowy, żeby genetyk to wyprodukował, bo także nie będzie wiedział co się z czym je - tym samym urządzenia do przeprowadzania mutacji będą bezużyteczne. Jak widać, wszyscy tak zwani fachowcy są równie ważni

i należy troszczyć się bezwzględnie o każdego tak samo. No tak, ale jak to zrobić, gdy jeszcze nie będziemy mieli swojej armii. Problem ten może rozwiązać strażnik, czyli nasz Papa Smurf, który oprócz tego, że będzie opiekował się naszymi drogiego specjalistami, będzie miał także oko na ukochane (bleee) stworzonka. Ale i tu zalecana jest ostrożność, bowiem ten super heros nie jest niezniszczalny. A propos zniszczenia, ostrzegam, gra nie należy do najłatwiejszych, z początku trudno mi było połapać się co do czego, zanim zacząłem naprawdę rozkręcać przyjęcie. Zabawa odbywa się w czasie rzeczywistym i potrafi



być dość dynamiczna, śmiertelnie dynamiczna. Jaka by zresztą nie była, wiadomo jest, że prawdziwa przyjemność, to gra w sieci. I o tym pomyśleli twórcy programu (a jakże by inaczej), do naszej dyspozycji oddane zostały levele, w których będziemy mogli oddawać się szaleństwu genetycznych pojedynków z przyjaciółmi.

Przed nami wiele planet do skolonizowania, jest ich aż 24, umieszczonych w czterech układach słonecznych. Jednak zanim do nich dotrzesz, musisz najpierw zapanować nad jedną z nich i skonstruować pojazdy zdolne do lotu na duuuuże odległości. Gene Wars to nowa strategia, którą uraczyła nas firma Bullfrog. Nie da się ukryć, że produkt stoi na wysokim poziomie i wszyscy miłośnicy strategii powinni się z nim zapoznać: naprawdę warto. Grafika prezentuje się wyśmienicie, podobnie zresztą jak dźwięk, który także stoi na wysokim poziomie. No ale żeby o tym wszystkim przekonać się samemu, należy przede wszystkim zagrać, do czego serdecznie zapraszam.

MR.WINDOW

Producent:

Bullfrog

Dystrybutor:

Electronic Arts

tel. ((0044) 1753549442

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 146,00 zł

Grudzień 1996

49



Krwawy koncentrat

Po lewej:

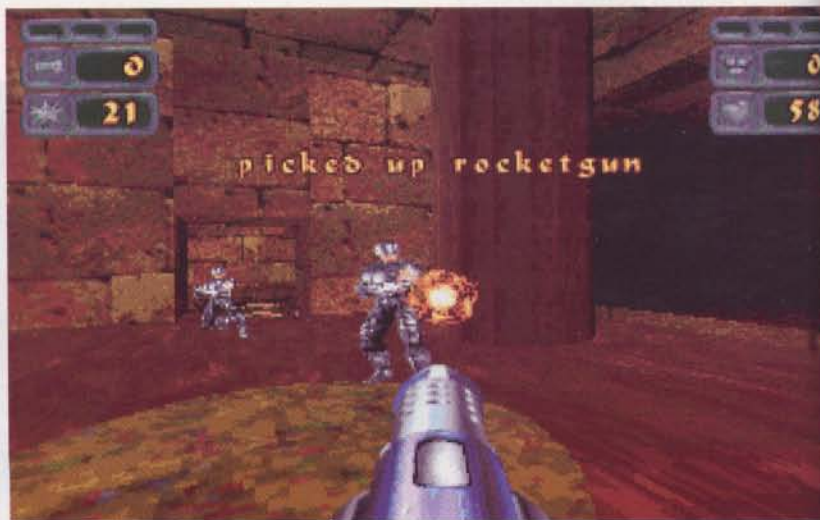
Fate to jedna z gier w których lufa Twojego gnata stygnie dopiero wraz z Tobą. Grafikę w grze możesz w maksymalnej rozdzielczości 640x480.

Jest ich mnóstwo: Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Heretic, Eradicator, Marathon. To tylko niektóre przykłady gier oferujących odbiorcy możliwość poruszania się w wirtualnej przestrzeni i mordowania wszystkiego co się rusza i na drzewo nie ucieka. Wszystkie gry tego typu łączy wiele cech wspólnych, jednak każda posiada także swoje własne, niepowtarzalne klimaty, rozwiązania, smaczki. Wśród zalewu produkcji ukazujących się na rynku trudno jednoznacznie wytypować faworyta - każdy program ma swoje wady i zalety. Być może dylemat związany z wyborem ulubionej gry doomowatej rozwiąże pojawienie się Fate, która łączy w sobie cechy wielu poprzedników?

Znacie już opowieść o losach planety Pymandros? Taaak? To posłuchajcie. Dawno, dawno temu lud zamieszkujący planetę żył w jedności i zgodzie. Wszyscy oddawali cześć wielkiemu Wszechojcu, który dbał, by jego wyznawcom żyło się miło i przyjemnie. Jednak pewnego dnia Wszechojciec przepowiedział ustami proroków wielki kataklizm, który zniszczy cywilizację Pymandrosa. Okazało się nim być zderzenie z szybującą w przestrzeni kosmicznej



kometą. Zanim do niego doszło, wśród mieszkańców planety nastąpił rozłam - część postanowiła wyruszyć w kosmos na pokładzie transgalaktycznych żaglowców, zaś pozostali uparli się przy pozostaniu na rodzimym globie. Losy obu grup toczyły się przez tysiąclecia zupełnie odmiennymi kolejami: uciekinierzy rozwinieli technicyzowaną kulturę, zaś ci, którzy przeżyli katastrofę utracili wiarę w Wszechojca, czując się przez niego oszukanymi i żyli pod panowaniem krwawego dyktatora stopniowo cofając się



do epoki prymitywnej. Po tysiącleciach nastąpiło ponowne zetknięcie się dwóch kultur. W poszukiwaniu śladów Wszechojca (wiara w niego była motorem napędowym ich cywilizacji) potomkowie uciekinierów trafili w pobliże swej kolebki i ze zdziwieniem odkryli, że ich detektory metafizycznej energii nareszcie ożyły. Bez wahania wylądowali na planecie, na której toczyła się właśnie wojna i zabrali się do poszukiwań boskiej istoty (tubylcy uwięzili go we wnętrzu pradawnej świątyni). Twoim zadaniem miły gracz będzie wyrwanie Wszechojca z niepowołanych i nader

“Wędrowka w żrącej cieczy wyczerpała Bohatera. Musiał na chwilę usiąść, by zregenerować nadwątłone siły. Wyśłużony karabin położył u swych stóp, a sam uciął sobie małą drzemkę. Obudziły go wyraźne odgłosy wystrzałów i uczucie wilgotnej lepkości pod lewą pachą. Jakiś ukryty w cieniu zielonoskóry, karłowaty brutal beczelnie prażył do Bohatera z ręcznej wyrzutni rakiet termojądrowych. Ostatkiem sił zdążył podnieść wiernego przyjaciela z podłogi i oddać w kierunku mglistej postaci serię strzałów. Przed śmiercią odnotował jeszcze z satysfakcją na swej prywatnej liście trafień kolejnego przeciwnika. Tak poległ Bohater, a imię jego złotymi zgłoskami wyryte będzie w odpowiedniej księdze pamiątkowej.”

brutalnych rąk i przy okazji wyeliminować jak największą ilość zagradzających Ci drogę przeciwników. Zadanie typowe i dobrze znane - do dyspozycji będziesz wiele smiercionośnych zabawek, a oprócz częstego z nich korzystania czeka Cię poszukiwanie sekretnych miejsc, kluczy otwierających drzwi prowadzące do kolejnych partii labiryntu, zapasów amunicji i żywności. Niewątpliwą zaletą Fate jest ogromna różnorodność scenerii i postaci spotykanych w świecie gry. Na początku miałem wrażenie uderzającego podobieństwa do Heretica, jednak gdy przeszedłem nieco dalej złudzenie uległo zmianie i rozpoznałem w otaczającym mnie środowisku cechy Eradicatora, za chwilę Duke Nukema, a wreszcie sam już nie wiem czego. Trudno powiedzieć, czy dobrze to, czy źle: z jednej strony wiele w jednym, z drugiej - program nie ma własnego stylu (przynajmniej ja go nie zauważyłem). Słowem, sprawnie zrealizowana wariacja na znany i oklepany temat, ciekawa, lecz nie rewolucyjna.

BLUTH

Producent:

Intracorp

Dystrybutor:

Mirage

tel. (022) 6179321

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: ⑆

Konflikt nuklearny

Strategie sztabowe nigdy nie cieszyły się powodzeniem dużej ilości graczy. Poszukiwane są natomiast przez elitę strategów. Jedną z najdoskonalszych gier tego typu był dawno temu Harpoon: gra symulująca konflikt między dwoma walczącymi się blokami: NATO i Układem Warszawskim. Jakiś czas temu doczekaliśmy się drugiej części gry z ulepszonym interfejsem, nowymi scenariuszami i lepszymi algorytmami inteligencji komputerowych przeciwników. Teraz natomiast (najprawdopodobniej w prezencie świątecznym) otrzymaliśmy prezent zatytułowany Harpoon Classic 97.

Gra ta zmieniła się od czasu pierwowzoru. Przede wszystkim teraz działa pod obydwooma Windowsami (3.1 i 95). Kolejnym "bonusem" jest duża ilość nowych map, niestety bazujących ciągle na tym samym konflikcie. Doszlifowano trochę interfejsu, chociaż dość niewygodny interfejs strategów. Tym, którzy znają pierwszego Harpoona podane informacje wystarczą, aby z rozkoszą włożyć płytkę do napędu i zapalić grę. Teraz postaram się przybliżyć program osobom, które nie zetknęły się jeszcze z poprzednimi wersjami.

Gra jest po pierwsze trudna, po drugie trudna, a po trzecie bardzo trudna. Jeśli jednak pominiemy ten czynnik, to jest po prostu świetna. Dowodzimy jednostkami NATO lub ZSRR. Naszym celem jest pokonanie przeciwników zarówno w lokalnych incydentach, jak też w bitwach na skalę globalną. Do dyspozycji mamy cały arsenał tych państw, poczynając od samolotów, łodzi podwodnych, okrętów, kończąc na stacjach rakietowych, lotnictwie, a nawet przelotach pocisków nuklearnych. W trakcie walki sterujemy w sposób manualny z prawdziwych sztabów. Główny



ekran gry stanowi mapa z naniesionymi symbolami jednostek. Na tym tle możemy otworzyć mnóstwo dodatkowych ramek z tak istotnymi informacjami jak raport o pogodzie czy statystyki oddziałów. Jest to właśnie to, co przeraża przeciętnego gracza na widok porządkowej strategii. Dla nas, prawdziwych strategów, jest to radosna wiadomość, gdyż nasze walki stają się przez to bardziej atrakcyjne. Pogoda istotnie wpływa na nasze manewry. Bez radiolokacji też nie mamy co marzyć o sukcesie. Walka posiada wszystkie cechy współczesnej wojny elektronicznej, tak że nie ma szans na kameralne sukcesy, zwycięstwa ujawniają się tylko zniknięciem symbolu z mapy. Nie jest to na pewno rozrywka dla miłośników Warcrafta.

Akcja gry toczy się na czterech teatrach działań: Grenlandia i Islandia, Północny Atlantyk, Ocean Indyjski i Zatoka Perska. Do dyspozycji gracza jest ogółem 250 scenariuszy, z czego większość znanych z poprzednich Harpoonów i 50 całkiem nowych z grafiką SVGA (poprzednie posiadały VGA). Jeśli jest to dla kogoś za mało, to w internecie istnieje serwer do gry w Harpoona (dostęp jest darmowy). Dla początkujących graczy przewidziano tzw. tutorial, czyli szkółkę dla absolutnie początkujących, więc być może gra stanie się bardziej dostępna dla szerokiej rzeszy graczy, którzy chcieliby się pobawić, ale wydawało im się to zbyt trudne. Złazszcza, że kiedy już opanujemy obsługę, wszystko tu staje się bardzo przyjemne. Grafika w Harpoon Classic stoi na wysokim poziomie. Jeśli pominiemy małe symbole jednostek, to plansza wygląda

całkiem przyjemnie, zwłaszcza jeśli wypadnie ją przyrównać do takiego np. Patriota, który mimo, iż teoretycznie posiadał grafikę SVGA, to w praktyce wyglądało to na wczesne CGA. Nawet 128-krotne powiększenie nie wywołuje denerwującego "rozpikselizowania" obrazu (choć niestety tylko w misjach SVGA). Program działa dość szybko, co jest dla mnie dziwne, gdyż algorytmy komputerowej inteligencji to naprawdę potęga.

Polecam tą grę każdemu strategowi. Chociaż w stosunku do prostszych gier typu Civilization 2 wypada błado pod względem graficznym, to przyjemnie poczuć siłę pocisku nuklearnego wpakowanego w okręt podwodny przeciwnika, lub nalot dywanowy na flotę niszczycieli. Wojnę totalną odczuwa się wtedy we wszystkich jej aspektach.

Hook & Huck

Producent:

Interactive Magic

Dystrybutor:

Interactive Magic
tel. (0044) 1344409399

Minimalna konfiguracja:

386, 4 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows



Cena: 49 000

Planeta śmierci



Po prawej:
Tych panów należy
ratować przed
obcymi. Wydają się
być zupełnie
nieświadomi
zagrożenia.

Jest rok 2230. Samotna kolonia na niedawno odkrytej planecie Dator 5 została zaatakowana przez Obcych, zwanych Voraxianami. Niemal bezbronna planeta stała się łatwym łupem najeźdźców, dla których destrukcja jest sensem i celem życia. Lasy Dator 5 spłonęły, rzeki wyparowały od uderzeń termicznych, a większość lądów zamieniła się w rdzawą pustynię. Pozostali przy życiu koloniści są bezlitośnie eksterminowani przez Obcych. Walczą, ale ich los jest nietrudny do przewidzenia. Chyba, że nadciągnie odsiecz... Tylko jeden statek jest na tyle blisko, by zdążyć na czas. Ale nie jest to żaden z imponujących kosmicznych niszczycieli, z tysiącami wyszkolonych marines na pokładzie. To zwykły transportowiec, a jego cała załoga to jeden jedyny pilot, który dużo chętniej zagląda do butelki z whisky niż do sterówki. Los dał mu teraz ostatnią szansę odzyskania godności...

Na pokładzie transportowca znajduje się bowiem uniwersalny pojazd bojowy: czołg, który w miarę potrzeby może na dość krótki czas (limitem jest tu ilość paliwa) przekształcać się w samolot.

"Renderowana trójwymiarowa strzelanina z odrobiną taktyki dla smaku. Powstrzymaj inwazję Obcych, uratuj kolonistów... i opanuj sterowanie skrzyżowaniem czołgu z samolotem!"



Wszelako trudno jednym takim pojazdem powstrzymać inwazję z kosmosu. Dlatego Twoje zadanie jest nieco skromniejsze - musisz ocalić możliwie dużą ilość ludzi, ewakuując ich poprzez specjalny teleport (na Obcych też przyjdzie czas, spoko, ale dużo później). Aby tego dokonać musisz: po pierwsze odnaleźć pokrywane wśród wulkanicznych gór skupiska kolonistów; po drugie: zabrać ich na swój pokład (niestety stateczek jest mało pojemny, stąd na raz mieści się tam max. 5 ludzi); po trzecie: przelecieć przez "stargate", co spowoduje teleportację będących na pokładzie ludzi. I tak do skutku. Ale nie będzie to proste. Voraxianie nie próżnują: atakują skupiska ludzi i robią

wszystko by obrzucić Ci życie, nacierają z powietrza i lądu. Nad powierzchnią Dator 5 wiszą ich ogromne statki-matki (hm, brzmi to znajomo), a masy żołnierzy i robotników krzątają się jak szalone. Oznacza to, że działka i wyrzutnie Twojego pojazdu nie będą miały czasu by ostygnąć w czasie 19 misji, dziejących się w 7 zróżnicowanych graficznie sektorach tej planety. (Naturalnie istnieje możliwość gry w sieci, dla ośmiu graczy raz (w trybach: savematch i deathmatch)). W czasie gry możemy znajdować i zdobywać około 10 modeli rozmaitych broni (z czego można mieć na pokładzie naraz dziewięć rodzajów) oraz mnóstwo najdziwniejszych przedmiotów od pojemników z paliwem dla samolotu poprzez np. urządzenia, które odstrasza (na krótko). Obcych (lub dla odmiany zwabiają ich do siebie, odciągając tym samym od ludzkich siedzib), regenerują pola siłowego, aż po części bomby

atomowej. Naturalnie jest mnóstwo wrogów do zlikwidowania: jaszczury (głodne!) pajaki (jadowite!), pterodaktyle (łącznie z opancerzonymi zombie, zięjące ogniem smoki (!), moskity...

Jak do tej pory SP wydaje się kolejną trójwymiarową strzelaniną, a gdzie ta obiecana taktyka? Voila, oto ona: klucz do sukcesu w tej grze jest ściśle współdziałanie z kolonistami. Nie są oni biernymi uczestnikami gry - czekającymi tylko aż wywieziesz ich gdzieś w bezpieczne miejsce. Wśród kolonistów znajdują się bowiem żołnierze, na miarę swych możliwości starający się stawić opo-

Voraxianom (jest to widoczne szczególnie wtedy, gdy w pobliżu ich baz będą specjalne wieże strzelnicze - dzięki nim będziesz mógł na jakiś czas zapomnieć o krążących w powietrzu pterodaktylach). Cywile wprawdzie nie mogą walczyć, ale starają się być pomocni, poprzez gromadzenie przydatnych dla Ciebie przedmiotów. Dlatego czasem po prostu nie oplaca się zbyt szybko ewakuować określonej grupy kolonistów - ich obecność w odpowiednim miejscu i czasie może być warunkiem do pomyślnego ukończenia danej misji. Ale musisz też uważać: pająki uwielbiają atakować napotkanych kolonistów, którzy przekształcają się wtedy w zombie. A ci z kolei nie marzą o niczym innym jak o zainfekowaniu kolejnych ofiar. Czasemliwie po 2 minutach zombie ulega autodestrukcji (ale można też je leczyć). Od czasu do czasu będziesz potrzebował środków transportu (ciężarówki i "hang-gliders"), by szybko przetrząsnąć kolonistów w miejsce, gdzie będą przydatni (lub bezpieczni). A, jeszcze jedna sprawa - nie przesadzajcie z tym ratowaniem ludzi! Na początku misji macie podaną minimalną ilość kolonistów, których musicie ewakuować, by ją Wam zaliczono. Jeśli będziecie popadać w przesadę i ratować ich się da, to w każdej kolejnej akcji ilość ludzi wystarczająca do ukończenia etapu będzie szybko rosła. A po co Wam to? (Brzmi to okrutnie, ale tutaj is brutal...)

A teraz nieco suchych informacji w szczegółach technicznych: Obsługa - raczej nietrudna. Do wyboru myszka, joystick, klawiatura. Jedynym poważniejszym problemem może być nauczenie się odczytywania wskazań radaru: duża ilość rozmaitych obiektów, oznaczonych jako różnokolorowe kropki, krzyże, kwadraty, które dodatkowo migoczą, a niekiedy zmieniają barwy przyspawia (początkowo) o ból głowy. Potem na szczęście można jakoś przywyknąć...



Po lewej:
Tych osobników
natomiast należy
likwidować w tempie
przyspieszonym.

Grafika: w trybie SVGA jest OK, ale na kolana nie rzuca, nawet przy ustawieniu "high detail". Przypomina (nieco) klimatem Shattered Steel, lecz jest od niej co najmniej o klasę gorsza. Tym niemniej tekstury wyglądają nieźle. Ponadto są widoczne cienie, rzucane przez obiekty, a postacie w grze nie są dwuwymiarowe - nie, tu mamy ładnie wykonane (a'la Quake) w pełni trójwymiarowe obiekty. W VGA mniejsze obiekty stają się mocno kanciaste, a tekstury wyraźnie spikselizowane. Możliwa jest zmiana trybu widzenia kamery (klawisze F1-F9, w tym widok oczyma gracza i od góry). Gra może współpracować z różnymi popularnymi akceleratorami kart graficznych.

Muzyka: zaledwie znośna - kiepskie barwy, niezbyt chwytliwe motywy... brzmi jak w jakieś półamatorskiej gierce mało znanej firmy! A przecież to Virgin! Jedynie w intrze wszystko było na odpowiednim poziomie. Oprawa

dźwiękowa na szczęście prezentuje dużo wyższy poziom, ale żebym był zachwycony... raczej nie. Można tylko wyróżnić dobrze zrealizowane efekty stereofoniczne.

Sekwencje video: sporo jak na jeden kompakt, bo około 30 minut, ale o bardzo nierównej jakości. Są momenty znakomite (np. scena przemarszu gigantycznego pająka), ale niedługo potem następują sceny jakby żywcem wycięte z niskobudżetowego filmu sf z lat 50-tych. Jako aktorów wykorzystano znajomych studentów - co widać, słysząc i czuć. Ogólnie poziom filmowych scenek jest dolujący i radzę je po prostu "przeklikać".

Jak ocenić ten program? Muszę niestety powiedzieć, że nie ma on najmniejszych szans, by stać się dla kogokolwiek jego ulubioną grą (nawet dla głuchego i ślepego, bo i tak wyczuja oni tych studentów z sekwencji wideo). No tak - może z wierzchu i z daleka wygląda świetnie, ale po przystąpieniu do rozgrywki zachwytu starcza na jakiś kwadrans. Potem nastrój gracza może przypominać mocno obciążoną windę, która właśnie urwała się z liny. I choć niewątpliwie można tu znaleźć jaśniejsze punkty, to są to tylko chwilowe przebliski wśród ogólnej szarości.

PETER PAN

Producent:
Criterion Studios/Virgin
Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
Pentium 60, 8 MB RAM, DOS/
Windows 95, CD-ROM x2, VGA
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16

Cena: Ⓢ



Puszka Pandory



Po prawej w głębi: Czy pamiętacie grę UFO Unknown Enemy? To jest właśnie Sectoid. Niestety wkroczyła cenzura (nie redakcyjna - to sam producent) i nie można zobaczyć "wszystkich szczegółów" obcego.

Co masz przed sobą? Niewątpliwie rasowy, trzymający w napięciu thriller, aczkolwiek nie pozbawiony kilku wad. Tym niemniej jeśli kochasz filmy w stylu "Blade Runner" oraz "Archiwum X", lubisz twardych facetów z ironicznym poczuciem humoru i uwielbiasz rozwiązywać kryminalne zagadki, to PANDORA DIRECTIVE zaspokoi Twe wszystkie marzenia. Jeżeli Dame Was Loaded przykuło Cię do komputera na tydzień, to teraz zostaniesz do niego przybetonowany oraz "przypawany" na co najmniej miesiąc.

FABUŁA:

Zardwno w filmach o prywatnych detektywach, jak i grach komputerowych, w których wcielamy się w takiego osobnika, wytworzył się pewien nie pisany ale często wykorzystywany schemat zawiązania akcji. Bohaterem jest zwykle facet z tzw. przeszłością (ma dużo długów, sporo wrogów i mało przyjaciół, chleje dużo whisky, ma mało kasy i wiele problemów na karku, zarabia nędzne pieniądze, pali kiepskie cygara, itp.),



który dostaje zwykle jakieś mało znaczące zlecenie: ot, musi śledzić podejrzanego o niewierność męża, albo (lepiej) ma odnaleźć zaginionego brata/ojca/męża/wspólnika zleceniodawcy. I oto pozornie niewinne śledztwo naprowadza naszego bohatera na potężną aferę i tym samym ściąga mu na kark masę Bardzo Złych Facetów. Czyż nie tak zaczynała się wspomniana wcześniej gra The Dame Was Loaded? Pandora Directive też nie odbiega od tego standardu. Wprawdzie Tex nie pali i ma na początku całkiem sporo kasy (4000\$), zaś honorarium w wysokości 500\$ za dobę poszukiwań trudno uznać za niskie, ale wszystko inne jest - przynajmniej sami - dziwnie znajome. Oryginalne jest tu głównie miejsce akcji:

San Francisco, rok 2043. Świat po III (nuklearnej) wojnie światowej, która wybuchła około 20 lat wcześniej. Większość globu to radioaktywne ruiny. Ludzie, którzy przeżyli kataklizm podzielili się na dwie grupy: Normów (czyli normalnych ludzi) i Mutantów (wyraźnie widoczne wrodzone zniekształcenia). Jakby tego było mało, dodatkowo powiększająca się dziura ozonowa zmusza mieszkańców Ziemi do zmiany trybu życia - z dziennego na nocny, w dzień promieniowanie słoneczne jest zbyt szkodliwe, by poddać się jego działaniu. Nie będę się tutaj zbyt rozpisywał o fabule gry - jest ona na tyle dobra, że po prostu szkoda byłoby pozbawiać Was elementu zaskoczenia; zapewniam, że nie raz i nie dwa Wasza szczeka z kłapieniem trząśnie na klawiaturę, gdy nagle zorientujecie się o się właśnie zaczyna dziać. I tak już za dużo powiedziałem. W każdym razie faceta którego szukasz tylko na pozór jest kimś mało znaczącym - interesują się nim naprawdę wielkie szychy, ponieważ posiada on bardzo istotne (top secret!) informacje.

WADY I ZALETY GRY

Gra, która zajmuje 6 kompaktów (6x630 Mb = około 4 GIGABAJTÓW danych) - to brzmi mocno i dumnie! A co się



"Bohater Under a Killing Moon, Tex Murphy znów na tropie! 6 kompaktów objętości (!). Kryminalna intryga z elementami sf, wielopoziomowa i sawitarna fabuła, mnóstwo lokacji... to właśnie Pandora Directive. Sprawdź, co mają ze sobą wspólnego katastrofa UFO w Roswell w roku 1946, zaginiona cywilizacja Majów oraz świat po wojnie nuklearnej w roku 2043, pełen mutantów i niebezpieczeństwa."

Texa charakterystyczną obwódkę - najlepszy dowód na to, że scena ta filmowana była na niebieskim tle, które potem (w montażu) podmieniono na osobno sfilmowane dekoracje (tak zwany blue box). Nie mam nic przeciwko niemu - ale czy nie można tego było nieco podretuszować? (a wiem, że można!) O kurczę, to w sumie miała być pochwała grafiki, a zaczynam rozwodzić się nad jej wadami! Ale właściwie to czemu nie? Raz przecież możemy najpierw wymienić wady gry, a dopiero potem powiedzieć o jej niewatpliwych zaletach. A zatem - co jest złego w Pandora Directive? Przede wszystkim duża objętość gry zmusza nas do dość intensywnego mieszanja kompaktami. Mniej więcej raz na 10-15 minut (a bywa, że dużo częściej) pojawia się komunikat "insert compact nr xxx into drive...". Wiem, że winna jest tu stosunkowo nieduża (hmmm...) pojemność kompaktu a nie autorzy gry - lecz co się człowiek płytkami namacha to



a sam jest tak dobry i szlachetny jak Colombo, Kojak i Superman razem wzięci. * Boulevard of Broken Dreams - Hm, Tex nie jest tu postacią zbyt szlachetną i niekiedy wylazi z niego kawał s...traznego, egoistycznego drania, dla którego nie ma nic świętego. * Lombard Street - Tex jest tutaj postacią dość dwuznaczną (aczkolwiek nie negatywną) i moim zdaniem ta opcja jest najlepsza do grania, bo daje najsmakowitsze możliwości rozwoju akcji. Dzięki temu gra może zakończyć się na siedem zupełnie odrębnych sposobów! Woow! Drugim dużym plusem jest dla mnie system prowadzenia dialogów. Do tej pory zwykle mieliśmy do wyboru kilka możliwych wariantów wypowiedzi, z których wybieraliśmy ten, który nam najbardziej odpowiadał. W Pandorze jest nieco inaczej: mamy do wyboru KLIMAT, w jakim zostanie wygłoszona odpowiedź, natomiast sama treść dialogu jest dla nas zagadką. Bo co można wynioskować z sugestii "bądź miły" lub "różnij głupa na całego"? Raczej niewiele. Dlatego parę razy "uciechałem" się mocno z tekstów Texa. Ten facet ma bowiem niezłe poczucie humoru (podobnie zresztą jak i autorzy gry). Posłuchajcie jego komentarzy np. w momencie gdy skierujesz go do toalety w Hotelu Ritz. Zwróćcie uwagę na nazwy ulic i lokali, zobaczcie co się stanie ze zdjęciem bylej



można odtwarzać w wybranym przez użytkownika trybie graficznym i w dowolnie wyskalowanym oknie. Niestety moim zdaniem jakość większości renderingu nie jest najwyższa - szczególnie dotyczy to scen, w których Tex ujmowany jest na dalekim planie (np. przy panoramowaniu postaci na tle ulicy). W oczy rzucają się nienajszczęśliwiej dobrane tekstury oraz dość topornie wykonane budowle, które często wyglądają jakby były z plastiku (choć naturalnie są i pozytywne wyjątki). Kolejny przy ujęciach z bliskiego planu niekiedy wyraźnie widać naokoło postaci

jego... W czasie gry wyraźnie odczuwałem (a mam CD-ROM 4x), że przydałoby mi się urządzenie o co najmniej ośmiokrotnej szybkości przesyłania danych. Przyczepię się też nieco sposobu prezentacji przedstawionego w grze świata: tak na oko to świat w roku 2043 w sumie niczym nie różni się od tego, co możemy ujrzeć za oknem (no, może poza mutantami). Stroje, wnętrza budynków, wystroj pokoi, komputery - wszystko jest takie, jakie znamy. Czy naprawdę 50 lat postępu oraz wojna atomowa to za mało, by świat odczuwalnie się zmienił? Skoro już umieszczono akcję w roku 2043 to chciałbym aby było to widoczne nie tylko w dacie... A teraz pora na zalety: przede wszystkim bombowy i perfekcyjnie napisany scenariusz. M.in. istnieje możliwość wyboru charakteru, jaki przypisujemy Texowi, a to z kolei owocuje odmiennym rozwojem fabuły. Mamy do wyboru trzy drogi: * Mission Street - Tex (o ile wszystko dobrze pójdzie) zostanie bohaterem i znajdzie prawdziwą miłość,



Opinia Booracka

Ciekawe, kiedy na naszych komputerach będziemy oglądać pełnometrażowe filmy wideo. Pandorze niewiele do tego brakuje. Mimo pewnych niedostatków jest to gra zrobiona z dużym profesjonalizmem. Scenariuszowi również nie można nic zarzucić. Producenci gier żywią do graczy więcej szacunku niż twórcy filmów w rodzaju "Inwazja z Marsa część 128". W rezultacie gra oferuje o wiele lepszy nastrój, niż najciekawsze odcinki serialu "Archiwum X". Jeśli dodamy do tego nielinearną fabułę, to nie ma się co dziwić, że jest to jedna z najciekawszych przygodówek roku.



Po prawej w głębi:
Też bym tak chciał.
Co ona w nim widzi
?! Przecież np. ja
jestem o wiele
przystojniejszy.



żony Texa, gdy po raz pierwszy się jej przyjrzymy... Albo zamachowiec w intrze - w pewnym momencie widać jak wyjmując pudełko z grą... Under a Killing Moon! Nie są to jakieś rewelacyjne dowcipy, po których pęka przepona - nie, to raczej ironiczny angielski dowcip, jaki znamy z książek Chandlera czy MacLeana. Stąd za jego obecność w grze do oceny Pandory dopisuje duży plus. Dużym atutem produktu Accessa jest też możliwość płynnego poruszania się w obrębie lokacji. W grach interaktywnych do tej pory wyglądało to tak: sekwencja video, stopklatka, robimy coś, następuje kolejna sekwencja itd. Tu natomiast możemy w danej lokacji - jak w rasowej przygodówce - poruszać się jak tylko chcemy.

JESZCZE O GRZE:

Dialogi są wygłaszane głosami aktorów, ale kto chce, może sobie dodatkowo włączyć opcję wyświetlania tekstów. Istnieją dwa tryby gry: Entertainment (łatwiejszy) - możliwe jest korzystanie z podpowiedzi, akcja jest nieco uproszczona, niektóre zagadki są pominięte; oraz Game Player -



coś dla doświadczonych i zaawansowanych graczy. Grając w ramach tej drugiej opcji można w dowolnym momencie przełączyć się na tryb Entertainment, ale uwaga: jest to droga tylko w jedną stronę, potem nie ma już powrotu do Game Playera! (chyba, że zaczniemy grę od początku). Każde nasze posunięcie nagradzane jest odpowiednią kwotą punktów. Możliwa jest np. zamiana części zdobytych punktów na gotówkę (czasem się bardzo przydaje). W trybie Entertainment możemy zdobyć max. 1500 punktów, w trybie Game Player nawet 4500 (widać więc jak okrojono



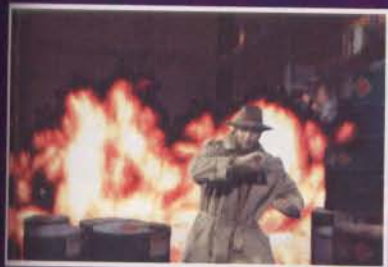
akcję w łatwiejszej wersji!). W Pandora Directive występują zasadniczo dwa rodzaje prowadzenia gry: interactive, w czasie którego możemy patrzeć, mówić, brać, używać, otwierać, włączać/wyłączać oraz egzaminować przedmioty - oraz movement czyli ruch. Działać możemy w dwojaki sposób: za pomocą nóg Texa, obserwując lokację jego oczyma, (poruszając myszką wskazujesz mu kierunek) oraz za pomocą travel mode, czyli - wybieramy na mapie odpowiednią lokację, klikamy myszką i jesteśmy tam przenieszeni. Zwracam jednak uwagę, że poruszanie się na własnych nogach owocuje często odkrywaniem nowych lokacji, których NIGDY nie wykryjemy za pomocą travel mode!

SYSTEM PODPOWIEDZI.

Gra oferuje nam całkowitą solucję (czyli rozwiązanie wszystkich zagadek), ale podaną w bardzo ciekawy sposób. Po skorzystaniu z opcji "hints" pojawiają się podpowiedzi tylko na te zagadki, które

jesteśmy w stanie w danym momencie rozwiązać (np. jak znaleźć Toma Mallova). Po kliknięciu na dany problem dostaniemy wskazówkę (np. "porozmawiaj z Nilo, pokaż mu fotografię Toma"). Następną podpowiedź dostaniemy dopiero wtedy gdy zrealizujemy wcześniejszą sugestię (po rozmowie z Nilo komputer powie np. "teraz idź do klubu Flamingo i wykorzystaj w rozmowie z Chelsea informacje jakie dostałeś od Nilo"). Dzięki temu gracz pozbawiony je-





(examine) w trybie inventory, 1-0 - rozmiar okna z sekwencjami filmowymi. Większość tych opcji możemy zrealizować klikając myszką na odpowiednich ikonach w menu.

PODSUMOWANIE

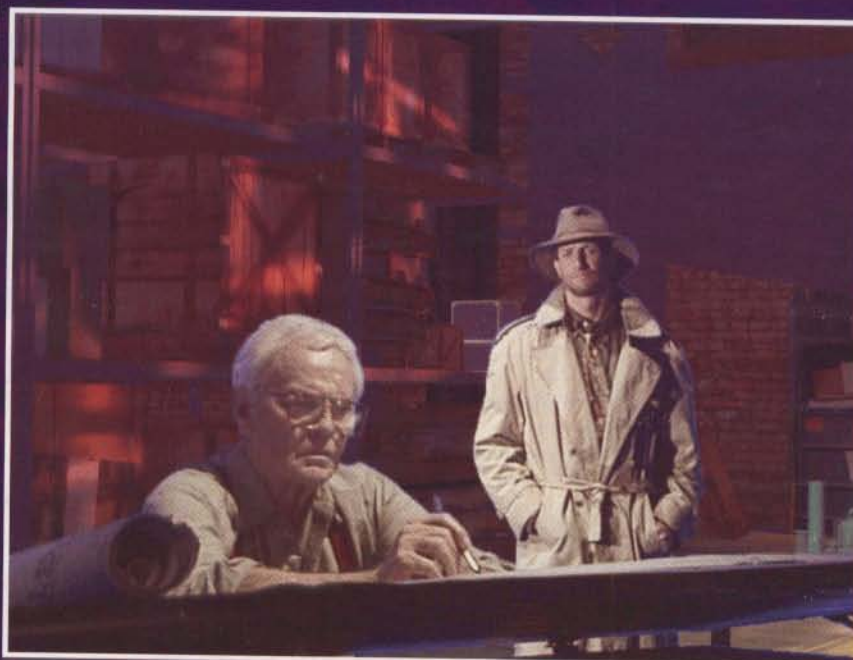
Gra mimo kilku wytkniętych usterek zapowiada się jako spory przebój. Zapewne powtórzy sukces swego słynnego poprzednika. A to z kolei doprowadza nas do wniosku (dedukcja rulez!), iż na pewno nie będzie to nasze ostatnie spotkanie z Texem. I bardzo fajnie, bo polubiłem tego skurczybyka! Jeśli potrafisz przełknąć pewne niedociągnięcia techniczne, a fabuła ma dla Ciebie dużo większe



pokusy by od razu poczytać całe rozwiązanie, a jednocześnie prowadzony jest jak za rączkę i nie traci zbyt dużo z radości grania. Korzystanie z podpowiedzi możliwe jest tylko w trybie Entertainment i kosztuje nas parę punktów z konta, więc radzę nie ułatwiać sobie zbyt pochopnie.

KLAWISZOLOGIA:

Tryb ruchu (movement); poruszanie się - myszka, spacja - przełączanie trybów Interactive/movement, R - szybszy marsz, kursor - poruszenia głową (góra/dół, lewo/prawo); także obroty elementów przy układaniu puzzli, F1 - help, F2 - F4 - zmiana trybu grafiki, F10 - 12 - szybkość ruchu, N - ekran podpowiedzi (tylko w trybie entertainment), V - przejście do trybu podróży (travel), I - inventory - łączenie przedmiotów (w trybie inventory), E - oglądanie przedmiotu



Po lewej:
Agent K.G.B. w akcji.
Śledztwo postępuje
dobrze. Teraz trzeba
tylko posłać
materiały szefostwu.



znaczenie niż perfekcyjne wykonanie, to możesz mieć uczucie, że trafiłeś na grę wybitną. Ja ją oceniam jednak tylko na "dużo powyżej średniej, z przebłyskami geniuszu w warstwie fabularnej". Gdyby realizacja Pandora Directive dorównywała scenariuszowi, to leżałbym przed nią płakiem i biłbym czołem o podłogę. Lecz niestety - tradycyjnie już po kontakcie z kolejną grą interaktywną mam uczucie lekkiego niedosytu. I choć Pandora Directive jest lepsza od Urban Runnera i Dame Was Loaded razem wziętych - to mimo wszystko nie jest to jeszcze gra moich marzeń.

UGLY JOE

Producent:

Access Software/Virgin

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6429533

Minimalna konfiguracja:

486DX2/66, 8MB RAM, MYSZ
CD-ROM x2, DOS/Windows 95

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound,
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 164,70 zł

Grudzień 1996

57

Latarnia

Po prawej w głębi:
Świat Lighthouse
jest bardzo
"klimatyczny".
Zamieszkują go tego
typu mechaniczno-
fantastyczne twory
wyobraźni.

Być pisarzem to wspaniała rzecz: podróżujesz po wymarzonych światach, nie ruszając się jednocześnie z domu. Miasto jest zbyt hałaśliwe, nie pozwala się skupić, rozprasza myśli, przewodniczka była więc konieczna. Nie żałuję - to miejsce jest wprost wymarzone dla kogoś takiego jak ja: spokojne, odludne, położone tuż nad brzegiem morza, jedynymi dźwiękami, które można było usłyszeć to szelest wiatru i szum fal rozbijających się o brzeg. Niedaleko wznosiła się latarnia morska, stara, opuszczona, miała w sobie coś tajemniczego, od pierwszej chwili wzbudziła moje zainteresowanie.

Pewnego razu rozblysnęła. Ktoś tam mieszka - pomyślałem. Właściciel nazywał się Jeremia Krich i miał uroczą córeczkę, którą nazywał Mandy, choć właściwie na imię miała Amanda. Jeremia był niezwykle ciekawym człowiekiem, rozmowy z nim należały do prawdziwych przyjemności, zwłaszcza że na tym odludziu rzadko znajdowało się okazję do konwersacji. Polubiłem mieszańców latarni. Oni mnie chyba też. Tajemniczy profesor wyjaśnił mi, że chociaż latarnia nie jest używana, mimo to włącza ją od czasu do czasu, dzięki czemu niejednokrotnie miałem okazję podziwiać

okazję odwiedzić świat, który dotąd istniał tylko na kartkach moich książek i w mojej wyobraźni...

Gdy wpadłem do środka, przyległego do latarni mieszkania profesora, nie zastałem nikogo. Z porozrzucanych notatek dowiedziałem się, że udało mu się otworzyć bramę do równoległego świata. W zapiskach wspominał coś o jakimś człowieku pokrytym tatuażami, który przychodził do niego właśnie zza drugiej strony.

Z początku nie mogłem w to wszystko uwierzyć, czyżby mu odbiło? Nie, to niemożliwe, przecież sprawiał wrażenie faceta do rzeczy. Nagle do moich uszu dobiegł płacz dziecka. Potykając się pobiegłem do pokoju dzieciennego. Zastany widok sprawił, że lodowate ostrym niczym sztylet, przeszło moją duszę: nie mogłem uwierzyć własnym oczom...

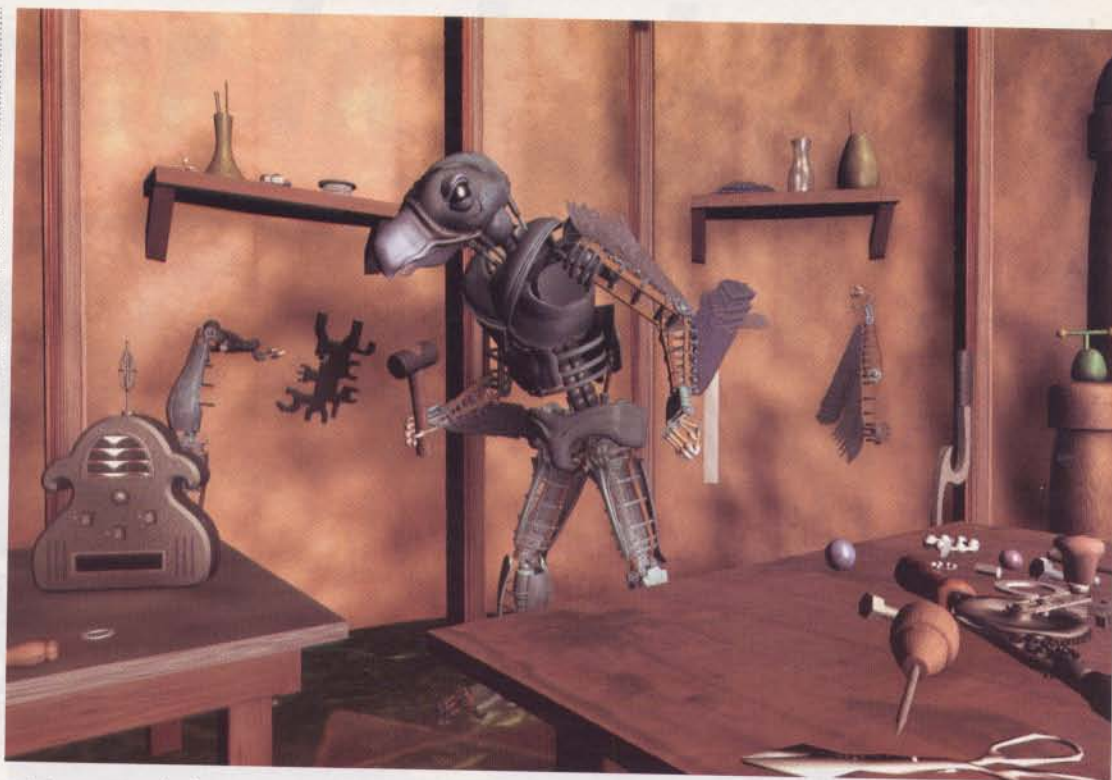
Lighthouse to nowa, zapowiadana już od jakiegoś czasu przygodówka wyprodukowana przez Sierę. Wszyscy, którzy swego czasu "zagrywali się na śmierć" sławetnym Mystem, zapewne i tym razem z największą przyjemnością zatopią się w mistycznym świecie krainy leżącej gdzieś po drugiej stronie wszechświata. Ci zaś, którzy nie mieli jeszcze okazji odbyć tak cudownej podróży, czym prędzej powinni spakować walizki i wyruszyć w drogę, bo naprawdę warto. Wędrowka może odbyć się za

majestatyczną smugę światła otulającą

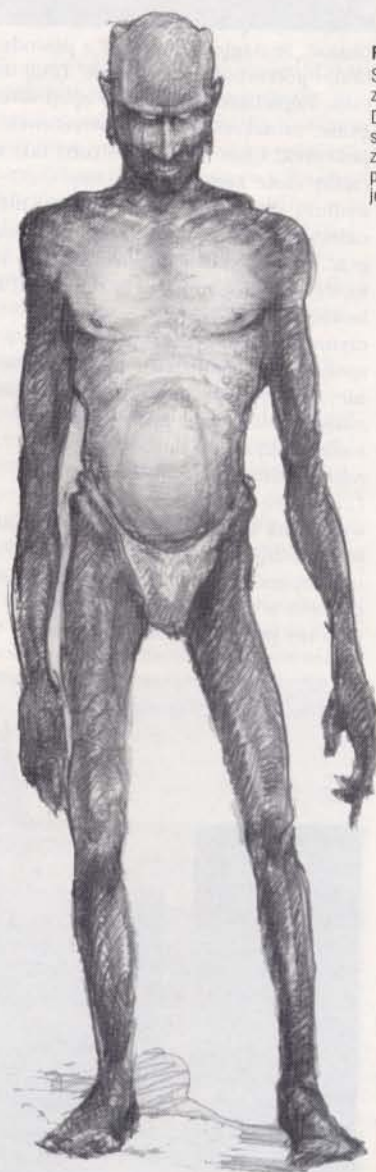
malownicze grzbiety wzgórz. Pewnego razu, gdy byłem w swoim domu, stało się coś dziwnego: widoczna z okna latarnia, choć lampa przestała już świecić, rozblysła od wewnątrz nieprawdopodobną jasnością. Przesłuchałem automatyczną sekretarkę, okazało się, że doktor Krich ma kłopoty. Nie zastanawiając się długo, ruszyłem w drogę. To, co tam zastałem, przeszło moje najgorsze obawy. Jednocześnie było to niesamowite - okazało się, że po raz pierwszy będę miał



pośrednictwem dwóch systemów operacyjnych, czyli DOSa i Windowsa, i to zmiennie, w obu przypadkach przebiega bardzo gładko (zakładając że dysponujemy odpowiednim sprzętem). Następca Mysta? O tak, z pewnością program ten zasługuje na takie miano. W przeciwieństwie do swojego poprzednika, gra pozbawiona jest wstawek filmowych, co w wyraźny sposób wpływa na niesamowity nastrój w grze. Zamiast tego dopracowane zostały do perfekcji animacje, które prezentują się doprawdy bardzo atrakcyjnie. Grafika w pełni trójwymiarowa w trybie SVGA robi na tyle dobre wrażenie, że można wybaczyć brak możliwości płynnego operowania obrazem. Mamy po prostu do czynienia z kolejnymi obrazkami, które zostają wyświetlone w chwili, gdy wyrażamy chęć przemieszczenia się w danym kierunku. Nie jest to jednak w żadnym wypadku wada. Taki sposób obrazowania ma swój charakter i przyznaję, że od pierwszych chwil potrafi wciągnąć gracza bez reszty. Często zdarza się, że to samo miejsce widziane jest z różnych ujęć: wszystko zależy do tego, w jaki sposób się do niego dostawimy. Swoją istotną rolę w tworzeniu nastrój ma także dźwięk, który w wyśmienity sposób uzupełnia akcję: charakterna, nastrojowa muzyka, świetnie dobrane efekty dźwiękowe, a wszystko to łączy się w bezustannym zmianom, w zależności od rozgrywanej się właśnie gry - krótko mówiąc, uczta dla uszu, kto chce słyszeć, niech żałuje. Jak na dobrą grę przygodową przystało, nie obejdziesz się także bez uczy dla szarych komórek, która obfituje w różnego rodzaju zagadki. Nie są one zbyt zawiłe, powiedzielibyśmy, że mają bardzo dobrze wyważony próg trudności, tak że nie wydają się zbyt łatwe, a zarazem nie przeszkadzają zbyt wysokim stopniem komplikacji. Mimo że akcja rozgrywa się w dwóch światach, zagadki nie różnią się wcale od siebie. I w jednym i w drugim spotkamy się z dobrze znanymi przedmiotami, urządzeniami, oczywiście w świecie równoległym częściej natrafimy na dziwnie wyglądające elementy, ale zasadą nie ma większych problemów z odgadnięciem sposobu ich zastosowania. Spotkałem się z zarzutem, że problemy



w tej grze są mało logiczne, być może jest to prawda, ale w bardzo niewielkiej części i dotyczy wyłącznie świata równoległego; należy przecież wziąć pod uwagę fakt, że my pochodzimy z innego świata i to, co dla nas jest niellogiczne, dla mieszkańców dziwnej krainy jest codziennością, a ponadto nie samą logiką człowiek żyje. Trochę wyobraźni panowie! Przepraszam ... i panie. Świat, który przyjdzie nam odwiedzić, zamieszkały jest przez ptakopodobne istoty, a może raczej należałoby powiedzieć, człowiekopodobne, ponieważ gdy tylko dokładniej im się przyjrzymy, stwierdzimy, że nie mamy do czynienia z istotą o budowie opartej na białku, lecz na metalu, chociaż jej kształt jest jak najbardziej humanoidalny. Istoty te, chociaż nie wykazują w stosunku do naszej osoby otwartej wrogości, nie są nam zbyt przychylne, bez przerwy utrudniają poruszanie się (w końcu jesteśmy nieproszonymi gośćmi, a w dodatku rządzą się w ich domu), może dojsz nawet do tego, że zostaniemy



Po lewej:
Szkic jednej
z postaci.
Diaboliczne
spojrzenie zostało
zachowane również
po wkomponowaniu
jej w finalny produkt.





okradzeni z jakiegoś przedmiotu (zakładając, że to my wcześniej go nie ukradliśmy). A propos przedmiotów: mogą być wszędzie, trzeba się zatem dobrze rozglądać i grzebać (czytaj: klikać) dosłownie wszędzie, ponieważ nigdy nie wiadomo, na co możemy natrafić. Z ubolewaniem stwierdzam, że problem ten został rozwiązany niezbyt wygodnie dla użytkownika, ponieważ gracz nie ma pojęcia, czy dany przedmiot jest do wzięcia, czy też nie, kursor bowiem nigdy nie zmienia swojego wyglądu; to trochę

„Światło latarni odkryje przed Tobą mroczne tajemnice świata, którego istnienia nawet dotąd nie podejrzewałeś.”

komplikuje sprawę, może się bowiem okazać, że nagle utkneliśmy z powodu braku potrzebnego elementu. Tutaj dobra rada, zaglądamy częściej do opcji save game, zaoszczędzi to niepotrzebnych powtórek. Choć z drugiej strony taki stan rzeczy może komuś odpowiadać - wydłuża znacznie grę (co wcale tu nie należy uznawać za wadę). Tak czy owak, grać można godzinami, bez względu na to, czy jest to pierwszy czy setny raz, akcja bowiem nie jest liniowa - pewne czynności można wykonywać na parę sposobów, zaś położenie przedmiotów jest nieraz przypadkowe. Zdarzyć się także może, że dany przedmiot będzie się nadawał do użycia dopiero po odpowiednim przetworzeniu (uruchomieniu, włączeniu) lub też wymagana będzie tylko jego część, warto więc po zdobyciu czegoś nowego dobrze to obejrzeć i zbadać. Taka operacja jest możliwa w chwili, gdy klikniemy na wybrany przedmiot znajdujący się

w naszym posiadaniu, wówczas pokazuje się on w powiększeniu w dodatkowym okienku (górną część ekranu). Identycznie sprawa ma się prawie ze wszystkimi elementami, które są słabo widoczne na ekranie (obrazy, napisy) lub też mają swoje przeznaczenie w grze (sejf, zamek szyfrowy). Wszystkie zgromadzone przedmioty widoczne są na dole ekranu: każdy w osobnym okienku (jest ich tylko pięć, zatem nie ma tu wiele miejsca; jest jednak na to pewien



sposób, bardzo prosty zresztą: wystarczy zabrać z domu torbę, a otrzymamy dodatkowe miejsce na znaleziska). Zapewniam, że miejsc do przeszukania nie zabraknie, zaczynając od własnego domu oraz mieszkania profesora, przez tajemnicze laboratorium, dziwną latarnię z jej mieszkańcami, leżącą nieopodal kamienistą plażę, podziemia, łódź podwodną, świątynię i wiele innych ciekawych miejsc, których próżno by szukać w krajobrazie naszych osiedli mieszkaniowych. A więc, czy muszę jeszcze kogokolwiek zachęcać, do podjęcia tej fantastycznej wyprawy? Czekają na Was tajemnice, o których można po prostu mówić, to trzeba przeżyć samemu.

PAWEŁ MUSIAŁOWE



Producent:

Sierra On-Line

Dystrybutor:

IPS Computer Group
tel. (022) 6429553

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM(DOS), 11 MB RAM(Windows), SVGA, CDx2

Karta muzyczna:

Soundblaster oraz
kompatybilne z MS Windows

Cena: 134,00 zł



Hyper hokej

Proszę państwa i oto zawodnicy ruszyli! Drużyna gości przypuściła atak, teraz trwa pogoń za uciekającą grupą, co za emocje! Zieloni zbliżają się do bramki, ale niestety obrońcy drużyny przeciwnika skutecznie odparli atak, udaje się, że jeden z zawodników musi opuścić lodowisko. Gra trwa jednak dalej, proszę państwa wspaniałe przejęcie i oooo! Publiczność zawiedziona, taki dobry zawodnik, z pewnością będzie nam go brakowało, niestety nabił się na kolce jednej z pałapek.

Rozpędzamy się stopniowo, nasza szybkość rośnie z każdą chwilą, już po kilku sekundach mkniemy z zawrotną prędkością. Teraz trzeba uważać, wokół aż roi się od pałapek, wszędzie sterczą ostre szpice, a przeciwnicy nie są tępi. Z prawej podąża grupa napastników, nie wyglądają na przyjaźnie nastawionych, dlatego trzeba uważnie pomanewrować, żeby uciec tym przeciwnikom chcącym obściskać naszą osobę. Pół biedy, gdy mamy do czynienia z przeciwnikiem komputerowym - jego ruchy można w końcu rozgryźć, gorzej gdy przypadnie nam spotkać się z kimś żywym, wtedy już można sobie połamać zęby. Taka

"Czy uważasz, że hokej jest sportem zbyt brutalnym? No to zagraj w Hyperblade!"

Możliwość bowiem istnieje (gry w sieci, nie połamanie zębów, no chyba że...) - nie musimy chyba mówić, że w takim wypadku przyjemność płynąca z zabawy jest o wiele większa, zakładając, że nabicie się na metalowy pał jest przyjemne. Na początku proponuję zacząć od jakiejś łatwej rozgrywki. Gdy już zrozumiemy, że jesteśmy na tyle dobrzy, aby zaatakować przeciwników, których umiejętności stoją na równym poziomie, oznaczając, że jesteśmy gotowi na wszystko. Zanim jednak zanurzymy się na głębokie wody wystartujemy w lidze, wcześniej



warto rozegrać kilka turniejów. Nie raz (i nie dwa), skończymy podróż na podłożu, przywaleni stertą spoconych ciał, a kilkanaście chciwych łap będzie obmacywało nas w poszukiwaniu przedmiotu zatrudnionego tu w roli piłki. Przedmiot ten przenosimy przy pomocy kijów, w który wyposażony jest każdy zawodnik. Po przejęciu tego swoistego krążka, czeka nas mordercze zadanie polegające na ominięciu wszystkiego co się rusza i ma kolce oraz wrzuceniu przedmiotu naszych westchnień do otworu na drugim końcu boiska. Ostrożnie tylko, żeby nie strzelić gola sobie - w tak dynamicznej grze wszystko jest możliwe, dlatego warto zwrócić uwagę, na której połowie się znajdujemy (każda oznaczona jest innym kolorem). Boisko ma kształt elipsy, co bardzo pomaga, bo gdybyśmy mieli do czynienia z płaskim podłożem, przy takich prędkościach oberwanie ścianą w twarz byłoby na porządku dziennym. A tak, obrywamy po twarzy od

znerwicowanych przeciwników, którzy robią się bardzo nieprzyjemni, szczególnie gdy zbliżamy się do ich bramki. Bramka to nic więcej, jak niewielki otwór, który do tego jeszcze znajduje się na sporym wzniesieniu, także trafić tam jest nie lada sztuką. Gdy jednak i ten numer

opanujemy, nasze konto punktowe zacznie zapełniać się, a wtedy może się okazać, że gra nabiera nowego wymiaru. Po uzyskaniu pewnej sumy punktów na boisku pojawiają się niespodzianki, które mogą w kilka chwil odwrócić sytuację na tablicy wyników. Trzeba zatem uważać, bo konkurencja jest spora. W zawodach startuje 12 drużyn (w tym Polska!), a każda z nich ma chrapkę na czołowe miejsce. Standardowych aren jest dwanaście, każda z nich różni się rodzajem dodatków nań umieszczonych, także nudzić się nie powinno, choć ja osobiście przyznam się, że za takimi grami nie przepadam. Mimo że akcja jest dosyć dynamiczna, grze brakuje różnorodności, rozgrywanie kolejnych meczów z czasem potrafi znużyć. Grafika nie powala na kolana, chociaż nie dopatrzyłem się jakichś większych uchybień. Jeśli tylko animacja będzie płynna, może być całkiem miło, bo jeśli chodzi o dźwięk, sprawa wygląda dosyć zachęcająco. Miłośnikom gier sportowych program powinien się spodobać, co do reszty, nie gwarantuję, mimo wszystko warto przyjrzeć mu się bliżej.

MUSIALEK

Producent:

Wizbang!/Activision

Dystrybutor:

Activision
tel. (0044) 1817429400

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 16 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

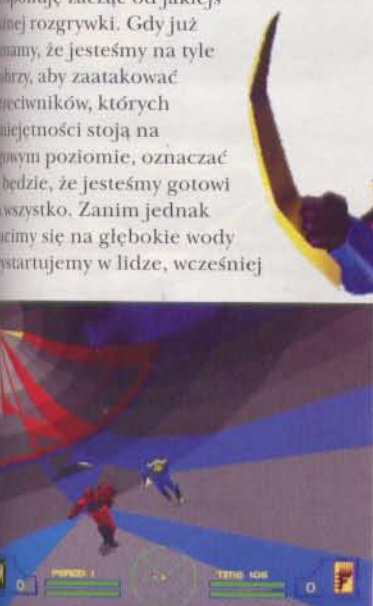
Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

Cena:

Po lewej:

Witamy w przyszłości, oto coś dla tych, którzy chodzą na mecze piłki nożnej i rozwalają ławki na głowach zwolenników drużyny przeciwnej. Tutaj im zrzędzie mina, zobaczą co znaczy być naprawdę brutalnym.



Wiraże

Ostatnio na rynku gier komputerowych mamy urodzaj wyścigów: Grand Prix 2, Screamer 2 czy Rally Racing '97 to naprawdę imponujące dzieła, wyposażone w oszałamiającą oprawę wizualną i prześcigające się w realistycznym odtwarzaniu warunków wyścigów. Wśród konkurentów do miana najlepszego produktu w tej klasie na pewno będzie aspirował Network Q RAC Rally.

Tytułowe Network Q RAC Rally to nazwa corocznych wyścigów samochodowych rozgrywających się na Wyspach Brytyjskich (start i meta w mieście Chester). Jest to gigantyczna impreza, podczas której kierowcy ścigają się w różnicowanych warunkach

"Ludzie są różni, jedni lubią hodować kwiatki, inni sklejać modele a jeszcze inni szybko jeździć samochodem. Tych ostatnich jest w społeczeństwie sporo, jednak tylko nieliczni z nich łączą przyjemne z pożytecznym - uprawiając ulubiony sport zarabiają pieniądze. Wymaga to specjalnych predyspozycji fizycznych i psychicznych, a także podporządkowania się jednemu z najgroźniejszych demonów - demonowi prędkości."

terenowych, obfitująca w odcinki specjalne i tak zwane "czasówki". Gra bardzo wiernie odtwarza klimat tego wydarzenia sportowego, dzięki fantastycznej grafice i nad wyraz



sugestywnej oprawie dźwiękowej mamy wrażenie przebywania we wnętrzu kabiny rozpędzonego do dwustu kilometrów na godzinę pojazdu. Szczególnie realistyczne odgłosy przyprawiły mnie o palpitację serca. Pisk hamulców na wirażu, warkot motoru, odgłos towarzyszący zmianie biegów czy dźwięk trzaskających pod kołami kamyczków są jak wyjęte ze wspomnień rajdowca. Podobnie jak ma to miejsce w prawdziwych zmaganiach tytanów prędkości, obsadę wozu stanowią dwie osoby: kierowca, w którego postać masz za zadanie się wcielić i pilot - w tej roli występuje komputer pokazujący na ekranie informacje o kierunku i ostrości zbliżającego się zakrętu. W poprzednich zdaniach zachwycam się już dźwiękami dobiegającymi z głośników, nie powinien więc nikogo zdziwić fakt, że wskazówki pilota słyszalne są również za pośrednictwem tego medium. Dodatkową atrakcją warstwy audio jest możliwość włączenia radia, które zdolne jest odtwarzać jedną z kilku ścieżek dźwiękowych (w tym wypadku, autorzy gry odstepili od skrupulatnej rekonstrukcji realiów wnętrza samochodu rajdowego gdzie obecność zbędnych źródeł dźwięku

jest nie do przyjęcia). Nie będę zameczał Was pochwałami pod adresem grafiki - to należy samemu zobaczyć (a warto!). Muż ważniejszy od niej jest sposób w jaki autorzy oddali sposób kierowania samochodem rajdowym. Zazwyczaj odczuwalna jest kolosalna różnica pomiędzy reakcjami rzeczywistego i wirtualnego wozu, w wypadku Network Q RAC Rally taka różnica oczywiście też istnieje, jednak nie jest już tak bardzo wyraźna - przykładem może być zachowanie się auta podczas gwałtownych skrętów lub zmiany nawierzchni. Oczywiście gracz ma szansę decydować o szczegółowości odwzorowania realiów w grze. W opcjach zawarta jest między innymi możliwość wyboru automatycznej lub zwykłej skrzyni biegów, rodzaju



ogumienia, współczynników przelotności dla poszczególnych biegów, sztywności i wysokości zawieszenia czy sterowności samochodu. Jakiego samochodu? Jak łatwo się domyślić mamy do wyboru sporo modeli znanych z szos i tras wyścigów (jest nawet Skoda Felicia). Tradycyjnie o naszego wyboru zależeć będzie narodowość zawodnika (wśród flag narodowych widnieją także białoczerwona oraz jego nazwisko. Powoli staje się standardem również możliwość wyboru warunków klimatycznych na trasie oraz rodzaju nawierzchni. Jak widać gra daje szansę odczucia na własnej skórze dreszczyka emocji towarzyszącego rajdowi. Teraz tylko pozostaje wrzucić bieg i gaz do dechy, kto ostatni na mecie, ten frajer. (Protestuję! - Hipolit Frajer).

CHU

NETWORK Q RALLY

Car Specifications

Ford Escort RS Cosworth (Group A)

Engine: 1998cc, 4 cylinder, 16 valve turbo
 Transmission: 6 speed, 4 wheel drive

Power: 223kW/6250rpm Torque: 40.8kg m/5000rpm
 Bore: 90.8mm Stroke: 77.0mm
 Length: 4211mm Width: 1734mm
 Height: 1425mm Wheelbase: 2550mm

Rally Version

Road Version

General Information

Producent:

Magnetic Fields/Europress

Dystrybutor:

Licomp
 tel. (02) 6422766

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 134,20 zł



Subaru Impreza - model klasyczny, duża szybkość, moc kilkuset koni mechanicznych.



Ford Escort RS Coswo - nic nadzwyczajnego, można tym pojeździć, ale cudów się nie spodziewajcie. Wygodny w prowadzeniu.



Renault Megane - Miły, nie szalenie podniecający, ale miły. Potrafi nieźle wyrwać do przodu.



Proton Wira - Odrzutowiec, tym można pojeździć, ale i łatwo zaliczyć przydrożne drzewo.



VW Golf GTI 16V - szybki, mały, zwrotny i przewrotny, odrobina rozwagi i doświadczenia nie zaszkodzi.



Skoda Felicia - Potrafi jeździć, a nawet wyprzedzać, ale trzeba się trochę pomęczyć.

KOMUNIKAT

W okresie marzec-kwiecień 1997
wydana będzie

MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA NA CD-ROM

Publikacja oparta jest na wydawanej i rozpowszechnionej już 20-to tomowej Popularnej Encyklopedii Powszechnej, wzbogacona o najnowsze informacje, filmy dokumentalne i edukacyjne, muzykę, animacje komputerowe i ok. 5000 kolorowych zdjęć.

ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA

Publikację prześlemy pocztą

CENA: 244 PLN (z VAT)

+ koszty przesyłki.

Płatne przy odbiorze.

Wytnij kupon, naklej na kartę

pocztową i wyślij na adres:

FIRMA WIELOBRANŻOWA

"NIEMCZYK"

ul. Polna 24, 34-400

Nowy Targ, tel. 0-187 696-38

**ZAMAWIAM MULTIMEDIALNĄ
ENCYKLOPEDIĘ POWSZECHNĄ
NA CD-ROM**

Imię i Nazwisko

(firma)

adres i telefon

(Tę część wypełniają firmy, które chcą otrzymać F-rę VAT)

Oświadczamy, że nasza firma jest
uprawniona do otrzymywania faktur VAT.

Nasz NIP

Upoważniamy Waszą firmę do wystawienia
faktur VAT bez naszego podpisu.

.....
(podpis zamawiającego)

Szept w mroku

Fabula gry Azrael's Tear przenosi nas do roku 2003. Oblicze planety, na której żyjemy ulega przeobrażeniu po gwałtownych zmianach tektonicznych, jakie nastąpiły pod koniec dwudziestego wieku. Na skutek tych wydarzeń ogromne masy lądu przesunęły się odsłaniając ukryte od wieków świątynie i inne starożytne budowle, z których istnienia nikt dotąd nie zdawał sobie sprawy. Zrewolucjonizowało to wszystkie dziedziny nauk związanych z historią, a w szczególności archeologię. Oczywiście tajemnicze znaleziska stały się pożądanym towarem wśród wyższych sfer społecznych, które, nie mogąc zdobyć tych przedmiotów w sposób legalny, szybko powołali do życia grupy rabsiów posiadających potężną wiedzę archeologiczną i najnowszy sprzęt wojskowy. Raptorzy (po łacinie - "ten, który chwytą"), bo tak zostali nazwani, wyeliminowali zupełnie tych którzy dotąd pałali się archeologią. W rolę jednego z raptorów wcielisz się w czasie gry.

Po prawej w głębi: Tak prezentuje się Azrael w najwyższej rozdzielczości. Wygląda to świetnie, ale osiągnięto to kosztem "prędkości gry".

Pewnego dnia, regenerując siły po ostatnim zleceniu w swojej willi, otrzymałeś intrygującą przesyłkę: List Colina Scotta (Twojego odwiecznego rywala). Okazało się, że wykrył on coś tak ważnego, że stare animozje



postanowił odłożyć na później. Cóż to za odkrycie? Wyjaśnia to dokładniej pergamin, na który natknął się w podziemiach świątyni Aeternis. Znajdujesz go razem z listem w przesyłce. Znaleźisko Scotta to być może najdonioślejsze odkrycie nowożytnej "nauki", jako że wskazuje miejsce ukrycia Świętego Graala, tajemniczego przedmiotu posiadającego moc uzdrawiania i przedłużania życia. Okazało się, że pięćdziesiąt lat po zdobyciu Jerozolimy Graala odnaleźli templariusze. W wielkiej



tajemnicy przewieźli go do Europy i ukryli w jednym z zamków na terenie dzisiejszej Szkocji. Z testamentu ostatniego strażnika Graala wynika, że w osiemnastym wieku został on skradziony i wykorzystany do zbrodniczych celów przez wyznawców Zła. Prawdopodobnie teraz potężny kilech spoczywa w świątyni Aeternis, dokąd właśnie udał się Scott. Twoim zadaniem będzie pomóc mu w tej misji.

Tyle o fabule. Grę rozpoczynamy w podziemnym tunelu stanowiącym wejście do świątyni. Sposób kierowania i obserwowania świata przypomina odrobinę Quake-a. Możemy bowiem spoglądać w górę i w dół, obracać się pod dowolnym kątem, a nawet poruszać w ten sam sposób (tzn. kursorami wybieramy kierunki ruchu, a bieg wymaga użycia klawisza shift). Na tym jednak kończy się podobieństwo. Zagadki które przyjdzie nam tutaj rozwiązywać posiadają niesamowity stopień trudności, co po pewnym czasie niejednego może zniechęcić... Ale...



W Azrael's Tear niezwykle łatwo możesz rozstać się ze swoją "cyfrową" duszą: krok nie wymierzony co do milimetra kończy się przeważnie upadkiem w przepaść i śmiercią. Przyczyną częstych zgonów bywają toczona w czasie rzeczywistym potyczki; przy prędkości gry ("szalonej") trudno jest trafić

"Byłem już tak blisko. Jeszcze tylko kilka kroków. Groza labiryntu przyniata mnie. Wiele razy otarłem się o śmierć. Teraz mnie dopadła. Ty który przeczytasz te słowa, bądź świadom, że byłem jednym z wielu, którzy zginęli w labiryncie. Być może będziesz kolejny..."

w cokółwiek, ponieważ tylko my poruszamy się wolno. Prawda jest taka, że Azrael's Tear po maksymalnej instalacji na Pentium 133 z 16MB Ram i "dwumegową" kartą graficzną włożył się tak straszliwie jak Quake na 286. Oczywiście rozdzielczość można zmniejszyć, ale w tym momencie niewidoczne stają się szczegóły, które mogą mieć duże znaczenie





Po lewej:
Historia
Templariuszy od
niedawna cieszy się
sporym
powodzeniem wśród
twórców gier.

dla gracza. Natomiast w trybie 320x200 zupełnie nie da się grać - potężna "pikseloza" (dziadek Doom w tym trybie graficznym wyglądał o niebo lepiej). Jeśli jednak ktoś posiada odpowiedni sprzęt, to muszę przyznać, że grafika w najwyższej rozdzielczości jest bardzo ładna, a nawet powiem więcej: prawie doskonała. Korytarze i komnaty świątyni (do zwiedzenia masz ponad 70 lokacji) wyglądają bardzo nastrojowo, utrzymane są w odpowiednio mrocznym klimacie wspomaganym przez niezłe efekty dźwiękowe. Niestety na wolniejszych komputerach również dźwięk potrafi się "dławić". Jeśli już jestem przy

Uwagi Lorda Yabola

Oto kolejna w bieżącym numerze gra dziejąca się w przyszłości. Po bardzo dobrym Net: Zone tym razem coś w zupełnie innym klimacie. Gra z ciekawą grafiką i klimatami rodem z prozy mistrza Lovecrafta, wyłamującą się z ustalonych kanonów i trudna do oceny. Wiospotykana dotąd hybryda kilku gatunków: gry 3D, skomplikowanej przygodówki i łamigłówek znanych z Entombed. Może przypaść do gustu miłośnikom Role Playing, jako że najbardziej przypomina właśnie ten typ gier, jednak niestety dla większości graczy będzie po prostu zbyt trudna.

wadach, to muszę wspomnieć o trudnościach z używaniem przedmiotów w grze: na odpowiednią rzecz w menu trudno po prostu trafić kursorem, także użycie niektórych przełączników wymaga odpowiedniego ustawienia się. Graczy słabo znających angielski drażnić może brak opcji włączenia napisów, jednak niestety powoli staje się to normą w tego typu grach. Autorzy nie zapomnieli jednak o "nieanglojęzycznych": niezrozumiała wypowiedź można powtórzyć za pomocą klawisza "replay".

Czy Azrael's Tear nie jest zatem grą "dla każdego"? Stopień trudności scenariusza nie przekracza tego, jaki pamiętamy z gier z serii Darksun i Ultima. Jeśli potraktować produkt Mindscape'a jako RPG (widok "first person perspective", walka, zagadki), to jest on jednym z lepszych w tym gatunku. Gdyby popracować odrobinę nad logiką zagadek i zwiększyć prędkość działania programu, zasługiwałby na miano doskonałego. Zwłaszcza, że w kilku Role Playing-ach trafiały się równie trudne zagadki, a grało się przyjemnie ze względu na sam klimat. Do tej pory nie zdecydowałem się, jak zakwalifikować Azraela. Typ dialogów

i zagadek zbliża go do przygodówek, jednak walka w czasie rzeczywistym i widok "first person" decyduje o pozostaniu przy określeniu go jako RPG. Ciężko jest mi polecić ją osobom o konkretnych zainteresowaniach. Równie trudno wydać jednoznacznie brzmiącą ocenę. Zamiast niej opowiem zatem pewną historyjkę. Onegdaj nabyłem tzw. "czarną" płytę grupy Metallica.



Początkowo wydawała mi się cieniutka. Po kilku przesłuchaniach okazała się jednak bardzo dobra, a po jeszcze kilku uznałem ją za doskonałą. Z Azraelem doszedłem na razie do drugiego etapu. Zalety - nastrój, doskonała grafika i dźwięk; wady - prędkość i stopień trudności zagadek: Co przeważa? O tym zdecydują gracze.

DZOSEF

Producent:

Intelligent Games/Mindscape

Dystrybutor:

Optimus Bis
tel. (018) 437797

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA,
DOS, CD-ROM x2, MYSZ

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32,

Cena: 140,00 zł

Grudzień 1996

65



Podróże przez czas

Rzecz zaczyna się w przyszłości. Duża firma komputerowa OTEGA prowadzi badania nad HCT (Historyczne Centrum Taktyczne), pomocne przy szkoleniu żołnierzy Armii Europejskiej. Bliski sukces tego przedsięwzięcia spędza sen z powiek, właściciele konkurencyjnej firmy SAWN. Przy pomocy przekupionego programisty wprowadzają do systemu HCT inteligentnego wirusa, który w szybkim tempie niszczy pamięć głównego komputera. Powstała na skutek działania wirusa kula plazmatyczna wchłania ekipę naukowców wraz z jej przeuroczą kierowniczką Betty (miłośników pięknych kobiet zapewniam, że Betty pojawi się w grze parę razy).

Jest intryga, jest ładna dziewczyna, czas na super bohatera. Tych którzy tak myślą muszę rozczarować. Stanley pracuje w bazie HCT jako zwykły technik. Zazwyczaj dzień pracy spędza na zabawie z grami komputerowymi. Nie jest żadnym komandosem, choć czasem marzy aby nim zostać. W chwili katastrofy łapie podręczny sprzęt i biegnie do głównego komputera. Świetlista, plazmatyczna kula ustabilizowała się, a wirusik spokojnie konsumuje pamięć komputera. Stanley bada powierzchnię kuli, w efekcie czego

zostaje w nią wciągnięty. Walizeczka ze sprzętem zostaje na zewnątrz.

JAK GRAĆ ŻEBY WYGRAĆ.

Celem naszych bojów jest dotarcie do siedziby podłego wirusa, pokonując całą masę holograficznych wrogów na ośmiu wirtualnych poziomach. Nie ma niestety żadnych super broni. Grę rozpoczynamy w prehistorycznej scenarii mając do dyspozycji tylko umiejętności walki wręcz. Każda broń lub przedmioty pomocne w walce muszą być zdobyte na wrogu lub znalezione w zakamarkach poszczególnych plansz. Oprócz umiejętności eliminowania wrogów trzeba opanować w stopniu mistrzowskim sztukę uników i obrony. Każda postać strzegąca końca etapu ma zazwyczaj większą odporność na ciosy niż my (niedowiarków szybko sprowadzi na ziemię, a raczej „pod ziemię” misiaczek, z którym trzeba powalczyć pod koniec pierwszego poziomu Prehistoria). Każdy następny poziom, a więc: starożytny Rzym, feudalna Japonia, średniowieczna Europa, złoty wiek konkwistadorów, dziki Zachód, wojny XX wieku, przyszłość; jest oczywiście trudniejszy od poprzedniego. Każdy przeciwnik występujący w grze wymaga odpowiedniego „indywidualnego traktowania”. Przy walce z wieloma przeciwnikami najważniejszą sprawą będzie wybór odpowiedniej taktyki.

Czasem lepiej użyć lżejszej broni, aby móc szybciej zadawać ciosy i jeszcze szybciej przed nimi się uchyłać. Szybkość jest ważnym elementem w grze ze względu na ograniczony czas na przejście każdego poziomu. Wirusik cały czas wciąga megabajty pamięci głównego komputera. Jeśli nie dostarczymy odpowiednio szybko zbieranych „po drodze” „chipów”, to wirus uwięzi w programie naszego bohatera na zawsze, a Betty czeka na ratunek! (oczywiście reszta świata również). Proponuje na początku ustawić opcje trudności na very easy. To pozwoli spokojnie powalczyć, pomyszkować trochę po planszy, a przede wszystkim przyjrzeć się scenarii.

GRAFIKA, MUZYKA I ŻYWA HISTORIA

Time Commando to nie tylko wspaniała jakość obrazu i płynność ruchu postaci okraszona wprowadzającym w klimat dźwiękiem. To przede wszystkim wspaniała treść wizualna, będąca obiektem zazdrości architektów i wprawiająca w zachwyt historyków sztuki. Wierność oddania architektury dawnych budowli, klimatu wnętrza a nawet próba przekazu charakterystycznych dla danej epoki elementów kulturowych czyni z T.C. grę prawie edukacyjną. Oczywiście cała ta otoczka nie przysłania zasadniczego rozrywkowego charakteru gry i to właśnie jest jej wielka zaleta. Zwłaszcza na szczególny zachwyt zasługują detale architektoniczne oraz precyzja pokazania dawnych ubiorów i oręża. Oczywiście autorzy zadbali o wiarygodność historyczną, więc w średniowieczu nie powalczycie sobie karabinem typu Kałasznikow. W ogóle T.C. nie jest grą dla tzw. rzeźników. Nie ma w niej absolutnie widoku krwi, a pokonani wrogowie rozplývają się w niebycie. Bywa





Wrażenia Tomka

Ludzkosć od zawsze fascynował problem czasu. Podróże w czasie były, są i będą tematem książek, filmów i ... gier komputerowych, dopóki nie staną się rzeczywistością. Time Commando jest wśród tej masy multimedialnych i pisarskich produkcji, jedną z ciekawszych propozycji. Prosta, ale niebanalna fabuła, świetnie zaprojektowana oprawa graficzna, filmowe ujęcia kamery w pełnym ruchu, scenaria i postacie opracowane w technice 3D, przyjazny i w końcu duże poczucie humoru autorów gry. Jak dla mnie to jedna z najciekawszych gier 1996 roku.

że w grach dźwięk jest tylko ozdobnikiem, dodatkiem denerwującym gracza swą natrętną tonacją. Time Commando spręga udźwiękowanie z akcją, nadając jej odpowiedni klimat lub informując gracza o ukrytych przedmiotach. Nie wspominam o efektach dźwiękowych w czasie walki, ponieważ musiałbym opisać z osobna każdą użytą w grze broń. Do każdego poziomu oprócz prowadzącej ścieżki muzycznej dodano odpowiednie odgłosy otaczające bohatera gry (huk wystrzałów podczas etapów wojennych, wycie preriowego wiatru w etapie „dziki Zachód”, zgrzyt maszynierii w etapie futurystycznym).

MAŁY HELPIK

Nad tzw. klawiszologią nie ma co się rozwodzić, bowiem jest prosta jak konstrukcja przysłowiowego kija. Gorzej jest przy próbach pokonania przeciwników strzegących końcówek

etapów. Jak to określił jeden z namiętnych graczy Time Commando „czas kurcze goni, a skubaniec nie chce zniknąć”. To fakt. Niektórzy przeciwnicy są dość natrętni. Poniżej zamieściłem kilka rad jak przyspieszyć zniknięcie niewygodnych indywiduów

Prehistoria: misiaczka najlepiej wykończyć dużą maczugą wtedy gdy stanie na tylnych łapach. *Starożytny Rzym*: na byka najlepszy jest topór, ale cios trzeba zacząć z dużym wyprzedzeniem, byczek ciągle szarżuje! *Japonia*: smok jest mało odporny na kombinację ciosów lewy-prawy-prosty-blok. Jeśli nie będziecie sobie mogli poradzić z wojownikami ninja, użyjcie ognia (ogień trzeba wziąć z wazonu przed otwarciem podziemi). *Sredniowiecze*: na faceta z halabardą najsukuteczniejsza jest kusza, trzeba pamiętać o załadowaniu jej przed otwarciem komnaty. Nie wchodzić do niej całkowicie. Stanać w korytarzu. *Konkwista*: szamana najlepiej załatwić pałką lewy-prawy poczekać na kontrę, wtedy blok i znowu lewy-prawy. Po walce trzeba spojrzeć w „słoneczny teleskop”. *Dziki Zachód*: bandę trzeba załatwić przy użyciu dwóch rewolwerów, unik-strzał. *Wojny XX wieku*: czołg wykańczamy rakietami. Poczekać na jego zatrzymanie, strzał-unik. *Przyszłość*: robot jest mało odporny na granaty. Przed uruchomieniem platformy założyć skafander. *Wirus*: krążyć cały czas po okręgu, zbierać gwiazdki które wystrzelił wirus, jeśli się zbliży prostym gościem i daleki odskok z wciśniętym blokiem, jeśli jest na linii strzału można go ustrzelić zebranymi gwiazdkami.

Po lewej w głębi: Wędrowka w czasie zaprowadzi Cię m.in. do burzliwej rzeczywistości Dzikiego Zachodu.

TOMEK SZYMAŃSKI

Producent:

Adeline Software/Electronic Arts

Dystrybutor:

IPS Computer Group

tel. (022) 6429553

Minimalna konfiguracja:

486DX2/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 134,20 zł

Grudzień 1996

67





Klątwa templariuszy

Zakon Templariuszy, mimo pogromu, jaki zgotował im król Francji Filip Piękny, nigdy nie został ostatecznie zlikwidowany. Jego działalność do dziś kontynuują związki takie jak Wolnomularze (Masoni) czy Różokrzyżowcy. Do czasów obecnych wśród wielu historyków krąży opinia o faktycznym istnieniu tzw. klątwy Templariuszy. Fakty historyczne zdają się to potwierdzać: przez siedem pokoleń - od spalenia na stosie wielkiego mistrza zakonu Jakuba De Molay - w rodzie królewskim Francji zdarzały się same klęski, a każdy kolejny władca był gorszy od poprzednika. To tylko jedna z tajemnic. W grze spotykamy się z kolejną zagadką mającą swe korzenie w historii Zakonu Świętyni Salomona.

Po prawej w głębi: Pomysł zaczerpnięty prawdopodobnie z Return of the Phantom. Podziemia są drogą, którą uciekał morderca.

Broken Sword rozpoczyna się w chwili, gdy po latach odnaleziony wreszcie średniowieczny pergamin zawierający tajemniczą wiedzę, który w niewłaściwych rękach może być wykorzystany do zapanowania nad światem, zostaje skradziony. Przypadkowo kradzież obserwuje George Stobbart, Amerykanin podróżujący po Europie. Nie zdaje on sobie sprawy, że w tym momencie wplątuje się w intrygę o wiele bardziej zagadkową niż

zwykłe przestępstwo. Przy okazji kradzieży popełnione zostaje morderstwo. Zabójcą jest tajemniczy osobnik w przebraniu clowna. Jak się już zapewne domyślicie, zadaniem gracza będzie wcielenie się w rolę Georga Stobbarta i wyjaśnienie tajemnicy. Okaże się, że w wydarzeniu zamieszana jest fanatyczna organizacja faszystowska, której celem jest wykorzystanie pergaminu

Templariuszy do własnych celów. Wąteków jest wiele. Całość dorównuje nieraz dziełom mistrza w rozwijaniu tego typu subtelności, Umberto Eco.

Dość często w opisach gier pojawiało się stwierdzenie: interaktywny film. Broken Sword w pełni pasuje do tego określenia. Jest to właściwie interaktywna kreskówka



Naczelnicy poleca

Ładna kreska, niezłe animacje. Ale to nie wszystko. Gry przygodowe proponują nam przecież atrakcyjną fabułę, rozbudowany scenariusz, klimat. Broken Sword nie zmusza jednak do tworzenia na jego cześć hymnów pochwalnych. Mimo to ma w sobie coś, co przyciągnie do niego nawet takich osobników, którzy nie obcuja na co dzień w krainie przygodówek i "RPG". Znajdą tu elementy nastroju uznanego swego czasu przy literaturze ... nowoczesnej literatury. Też clown, templariusze, intrygi, postmodernistyczny przekładaniec". Skąd to znacie? Pamiętacie IT Stephena Kinga? No to przypawcie to danie jeszcze "układankami" pana Eco. Horror plus świetna zabawa w świecie kreskówki.



...mana w pastelowej (typowej dla filmów ... (czyli) konwencji. W moim osobistym ... nie bardzo to pasuje do nastroju ... ale trzeba przyznać, że robi wrażenie. ... sę animowane trochę "szybko" ... gra nadrobiła do doskonałych tłami.

...długa gry jest bardzo prosta. ... standardowy w przygodówkach interface ... i click" ułatwia odnajdywanie ... przedmiotów, nie ma też ... dialogami. I tutaj trochę mnie ...owało. Dialog ogranicza się do wybrania ...ów. Dalej wszystko dzieje się samo ...e: George mówi co chce, a nasza ...akcja ograniczona jest do wybrania od



Po lewej:
Tak rozpoczyna się gra.
Z przypadkowego obserwatora zamachu bombowego stałeś się głównym podejrzanym.

"Rycerze Świątyni Salomona - tak brzmi pełna nazwa zakonu założonego w obronie pielgrzymów zdążających do Jerozolimy w okresie średniowiecza. Z ich historią wiąże się wiele niewyjaśnionych dotąd zagadek. Z dziedzictwem templariuszy mieliśmy do czynienia w grze Azrael's Tear. Broken Sword, to kolejny produkt wykorzystujący ten temat."

czasu do czasu odpowiedzi "tak" lub "nie". Można też zapytać o posiadane przedmioty lub poznane wcześniej osoby, lecz komputer sam decyduje jak zabrzmi pytanie. W trakcie rozmowy nasz bohater wykonuje też różne czynności niezależnie od gracza. Niewątpliwie ułatwia to grę, lecz ogranicza inwencję gracza i jego wpływ na akcję. Sprawę ułatwia trochę opcja włączenia napisów, przez co wypowiedzi postaci stają się zrozumiałe nawet dla słabo znających angielski. Mimo tego uproszczenia rozwiklanie zagadek występujących w grze nie jest tak proste, jak jej obsługa. Broken Sword jest bardzo obszerny. Mimo braku "dyskożernych"

filmików zajmuje dwa kompakty wypełnione niemal po brzegi. Zapowiada to całkiem sporą porcję rozrywki. Aby Wam to udowodnić i pamiętać



jednocześnie, jakie to wszystko trudne, w niniejszym numerze zamieściliśmy pełną solucję opisującą wszystkie (11) epizody gry.

Ostatni produkt sygnowany przez Virgin jest interesujący. Tajemnicza fabuła połączona z ładną grafiką i umiejętnie zrobionym dubbingiem (w wypowiedziach uwzględniono nawet akcent: np. kiedy francuski komisarz policji rozmawia z bohaterem po angielsku) robi niezłe wrażenie. Dodatkową atrakcją jest humor sytuacyjny przewijający się w dialogach. Zabawę niestety psują trochę ograniczone możliwości podczas prowadzonych konwersacji. Jednym słowem: dobra, ale nie najlepsza. Przyjemność grania jednak pozostaje.

KRZYSIEK

Producent:

Revolution/Virgin Interactive

Dystrybutor:

Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255

Minimalna konfiguracja:

486 DX 2/66, 8 MB RAM,
CD-ROMx2, SVGA, MYSZ

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32

Cena: 39,99 GBP

Grudzień 1996

69

Zabójczy wyścig

Panie i panowie, rozpoczynamy nasze zwirowane wyścigi, podczas których wszystko jest możliwe! Wszelkie chwytu dozwolone, wygrywa ten, kto dojedzie do mety - reszta się nie liczy. Jednocześnie uprasza się publiczność o ostrożność: reklamacje co do ofiar śmiertelnych na torze nie będą uwzględniane. Życzymy miłej zabawy.



pieniędzy (dobrze znajomy znaczek dolara), szybkości (piorun) i narkotyków (grzybek). Po tym ostatnim droga staje się półpłynna, przeciwnicy zamieniają się w czterogłowe śledzie w okularach, a we wstecznym lusterku pojawia się zielonooki jegomość z antenkami na czole. Cokolwiek by się jednak nie wydarzyło, najważniejsze jest, żeby zająć miejsce w pierwszej trójce, ponieważ tylko wtedy otrzymamy nagrodę pieniężną od sponsora. Potem wybieramy się do sklepu, dokupujemy sprzęt i tak

DEATH RALLY

Nareszcie: silnik Twojego pojazdu wyje z niecierpliwością czekając na moment rozpoczęcia się pogoni. No cóż, nie da się ukryć, że Twój wóz nie należy do czołówki, ale o to nie ma się co martwić: ten stan rzeczy zmieni się już wkrótce, musisz tylko wygrać i zainkasować okrągłą sumkę. Rozpoczęło się! Silniki ryknęły, opony zapiszczały, zawodnicy ruszyli. Ten z prawej zaczął ostro, zaatakował bok Twojej maszyny, rozpruwając nowo założonymi kolcami śliczną karoserię. Tylko przez chwilę zastanawiałeś się nad ripostą. Gdy wreszcie udało Ci się wyrwać z morderczego uścisku przeciwnika, wcisnąłeś przycisk ognia i posłałeś serię prosto w kabinę kierowcy, niestety nie przewidziałeś, że jego pojazd został opancerzony, ech, trzeba było zrobić to samo! Trudno, teraz już za późno, a zresztą wydałeś pieniądze na najemnika, który zapewnił, że podetnie hamulce w pojeździe numer jeden. O, właśnie zaczęło się widowisko: no proszę, nie wiedziałem, że przy użyciu takiego grata, można wykonywać tak skomplikowane akrobacje! No to teraz wiem. A to co znowu! Zostaje w tyle! Nie, tak dalej być nie może. Oj, przepraszam! Mówiłem, żeby nie wchodzić na trasę! Mówiłem! Nie mówiłem? W takim razie przepraszam - to moja wina. Znowu będę musiał czyścić cały wóz, nie lubię czerwonego. ... Hmm, no i jak Wam się podoba taki wyścig? Brzmi dosyć ciekawie, powiem więcej: nawet tak wygląda. Chociaż twórcy programu zastosowali obraz widoczny z kamery umieszczonej nad pojazdami, zabawa jest naprawdę przednia. Na początku dokonujemy kilku wyborów, takich jak poziom trudności oraz decydujemy o tym, czy gra ma się odbywać z użyciem broni (co ty na to Bronka?), czy też bez niej (coż za głupi pomysły!). Gdy już to mamy za sobą, czas wejść do sklepu i za skromną (początkowo) sumkę, nabyć kilka "ulepszeń" do naszego pojazdu. Przykładowo, może to być nowy silnik,

ogumienie, pancerz, reperacja uszkodzeń, miny, kolce, paliwo rakietowe (nie pić! Wlewać do baku!) oraz droższe fanaberie, takie jak sabotaż i oczywiście nowy samochód. Tych ostatnich jest co prawda niewiele, bo tylko sześć, ale za to są różnorodne i o wiele lepsze od tego, z czym zaczynamy zabawę. W tym momencie przepraszam wszystkich miłośników pocziwego "garbusa", ponieważ o nim tu mowa. Równie istotne jest to, czym będziemy jeździć jak i to, po czym. Do wyboru mamy 19 tras, ponadto przed każdym wyścigiem definiujemy poziom trudności trasy. A gdy już zdecydujemy się na jedną z nich, nie pozostaje już nic tylko rozpocząć walkę. W trakcie wyścigu czasu starcza jedynie na manewrowanie i atak. Pod ręką mamy zawsze karabin, jednak nie ma on zbyt wiele amunicji, trzeba więc dobrze obserwować trasę, ponieważ w trakcie jazdy mamy możliwość uzupełnienia naboju. Oprócz tego jest szansa podreperowania pojazdu i to za darmo! Trzeba tylko najechać na klucz francuski, który także od czasu do czasu pojawia się na drodze. To samo dotyczy

dalej, koło się zamyka. Gra skonstruowana jest na bardzo prostych zasadach, ale potrafi przynieść wiele radości, zabawa jest bardzo sympatyczna (hmm, no tak, wiem, te trupy; ale co się martwicie - jesteście zwolnieni od odpowiedzialności!), podobnie jak grafika, która może nie jest idealna, ale w zupełności spełnia swoje zadanie. Życzę miłego i dochodowego, wyścigu.

R2D

Producent:

Remedy Entertainment/Apogee/GT

Dystrybutor:

GT
tel. (0044) 1712583791

Minimalna konfiguracja:

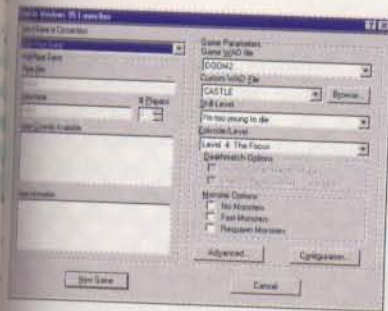
486/66, 8 MB RAM,
VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32

Cena: ①



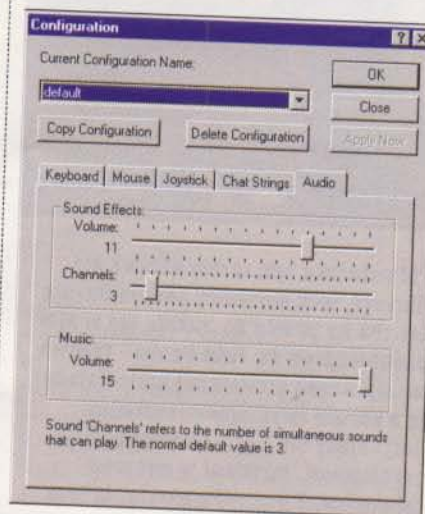


Ka! Tutaj jesteście robaczki! Chodźcie do tatusia, tatuś da Wam papu z nowego urzędzka, które przed chwilą znalazł pod schodami. A nie mówicie? Dobrze co? No nie, znowu mi cięły pochlapaliście, przecież wiecie, że nie znoszę widoku krwi! Nie wszyscy są raz, wystarczy dla każdego! Masz za tatę, za mamę, za dziadka, za babcię, za Mikołaja! Dadadadada!!! Chachachacha!!! Dadadadada!!!

Doom ... ktoś go nie zna. Co, są tacy!? Co Wy jeszcze robicie na tym świecie? No dobra, damy Wam ostatnią szansę - musicie przetrwać, co to nie przespana noc, awanturzone ubranko, ryk zwierza i poślizg w ciemnościach. O przepraszam, nie chciałem że właśnie cie. A co to za zwieranie się po kątach! Brzuchy Wam bolą, kondycję stracie, a wtedy już nam nie dopadnie Was jakiś przyjemniaczek z apetytem ... i szczęką. I co? Jak to

i krzyków patroszonych nieszczęśników (się mi rymło). Zdarzyć się jednak może, że jakieś nieboże, uzna że może i się zaorze, co wtedy? Trening moi mili! Trzeba trenować, jeśli się chce uratować ludzkość przed monstrami rodem z serialu "Mutanci, ludożercy i Drakula, po zamku hula", nie ma lekko. Zanim jednak narazimy się na takie niebezpieczeństwo i zapuścimy swoje krzywe nogi w zaciemnione zakamarki krętych korytarzy, warto zajrzeć do jednej z opcji menu głównego i przejrzeć sobie mapy do każdego z leveli, czyż to nie piękne? Teraz już wiadomo, za którym rogim czeka obśliniony delikwent i będzie mu można zawczasu odstrzelić słodziutki, obsmarkany nosek. Tylko ostrożnie, niektórzy z nich mają ciężkie łapy, taki jeden kiedyś mnie spoliczkował, przez tydzień szukałem głowy, a ponadto miałem problemy z przypomnieniem sobie swojego imienia. To jednak nieistotne, wracając do sedna, w takiej zabawie jak ta: rozumie się samo przez się, że gra w sieci, to podstawa!

zwierzyna rozpuszczona, broń naładowana, drink bary otwarte, husteczka rzucona. Czas na małe co nieco przez obiadem, ten widok poprawia



Po prawej u góry: Nareszcie! Rzesze fanów tylko czekały do ukazanie się okienkowej wersji Doom'a. Ta wersja posiada mocno rozbudowany panel początkowych ustawień gry.

Powtórka z roz(g)rywki

Nie zagrać w najnowszą wersję Doom'a, przeznaczoną dla Windows 95! Wymagania: w to musi zagrać każdy, kto chce zwoleńnik hucznych awantur i walczyć z przeciwnym raziem, który stracił się zmechanizować. To tyle gwoli ogólnemu, przejdźmy zatem do konkretów. Co takiego czeka na nas w tak wielu znanych korytarzach. ... Obraz jakby się zmienił, ale ... no tak, oprócz standardowej rozdzielczości, dostępne są także opcje trybu SVGA! To jest to: grafika podbita ponad sto procent! Dzięki takiemu ulepszeniu, gra ma szansę przeżyć drugą rundę - jakby nie było, leży na nas ciężar wychowania następnego pokolenia! Ale najpierw zatroszczymy się o siebie, a więc do atakuuuu! Tutaj bez strachu, do wyboru mamy znane już obie wersje Doom'a, a dodatkowo dołączony jest level niespodzianka, co z pewnością zaskoczy nam monotonna noc pełną rzezi

A jakże może panno, nie ma to jak imprezka zbiorowa! W tym wypadku może się ona odbywać przez kabel, modem i sieć, czyli standard. Szkoda tylko, że w sieci mogą nadal uczestniczyć tylko cztery osoby, przydałoby się i tutaj za przykładem grafiki, podbić ilość duszyczek do eksterminacji. Korzystając z dobrodziejstw, jakie daje nam system operacyjny Windows 95 (oprócz spowalniania gry) istnieje możliwość gry na pełnym ekranie, lub w oknie (ostrożnie, żeby nie wypaść!). A gdyby komuś i te udogodnienia nie pomogły, informuje uroczystie, że można zawiązać sobie oczy, stanąć na krześle na głowie, wziąć joystick w zęby i rozwalić wszystko, co stanie na drodze (spadając z krzesła), bowiem wszystkie tipsy działają jak należy. A jeśli nie leży, to znaczy że chodzi, a jeśli chodzi, to znaczy że wróg, a jeśli wróg ... tłumaczyć dalej? No właśnie, dlatego ogłaszam wsem i wobec, że zawody zostały rozpoczęte:

mi trawienie. Dadadada! Chchachacha! Dadadada! Chchachacha! Dadadadaaaaa! Głiń gnido! ... Przepraszam, czy ten tekst nie jest zbyt brutalny?

CIASZCZKOWY POTWÓR

Producent:

ID Software/GT Interactive

Dystrybutor:

GT Interactive
tel. (0044) 2583791

Minimalna konfiguracja:

486 DX/50, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Wesołe miasteczko



"Miasteczko tym razem nazywa się Harvest, lecz miłośnicy serialu Davida Lyncha na pewno doszukają się w nim podobieństwa do Twin Peaks - typowa amerykańska prowincja i zasiedlający ją z pozoru zwyczajni mieszkańcy borykający się z przyziemnymi problemami, uwikłani w mroczne tajemnice. Z początku ukryte, jednak z każdą chwilą narastające i wszechobecne zło, które w niewyjaśniony sposób przenika atmosferę, materializując się w każdym detalu otoczenia. Naprzeciw niebezpieczeństwa staje samotny amerykański nastolatek (także typowy), w dodatku dotknięty amnezją. Wszyscy powtarzają mu przy byle jakiej okazji, że jego zachowanie jest dziecinne, jednak on potrafi zrobić właściwy użytek z kija bejsbolowego, siekiery czy pistoletu Magnum."

Pierwsze tego typu zapowiedzi pojawiły się już dawno (około dwóch lat temu), lecz w tak zwanym międzyczasie konkurencja "nie zasypywała gruszek w popiele" i wyprodukowała kilka tytułów o podobnym charakterze, między innymi znakomitą Phantasmagorię. Możliwe, że spóźniona premiera odbierze programowi prymat w swej klasie. A może jednak



będzie to godna uwagi propozycja dla miłośników przygodówek? A może rewolucja?...

1. FABUŁA

Niejaki Steve - młody, przystojny i w miarę rozgarnięty Amerykanin budzi się zlany potem z sennego kosmaru. Rozgląda się niepewnie i w żaden sposób nie może sobie przypomnieć kim jest, jak się nazywa, co robi w tym pokoju i co wczoraj "leciało" w TV. Utrata pamięci jest całkowita, nieodwołalna i przypomina proces wchłaniania materii przez czarną dziurę. Bohater nie wie nawet jak wygląda ani czy jest chłopcem, czy dziewczynką. O jest lustro, O.K. wyglądam przyzwoicie, jak z reklamy batoników - pomyślał. Z zainteresowaniem rozejrzał się wokół - łóżko, szafka, sprzęt audio, bałagan ... fiu, fiu jaki fajny plakat. Jego uwagę zwróciła niedomknięta szuflada, otworzył ją i znalazł ćwierćdolarówkę i długopis (wypisany ale ma ładną obsadkę). Schował

przedmioty do kieszeni i udał się na spacer po pozostałych pomieszczeniach domu. W pokoju obok spotkał złe wychowanego chłopca, który namiętnie wpatrywał się w czarno-biały telewizor. Obok, w kuchni krzątała się kobieta, która po krótkiej wymianie zdań okazała się być mamą naszego bohatera (no, tym razem Steve miał pecha). To odkrycie spowodowało lekki zawrót głowy i chłopak postanowił wyjść na zewnątrz, by zacerpnąć świeżego powietrza. Przed drzwiami wejściowymi spotkał jeszcze jednego złe wychowanego chłopca z torbą pełną gazet, z którym zamienił parę słów. Znalazł się na ulicy. Krajobraz typowy dla amerykańskich miasteczek: sklep z wszystkimi niezbędnymi artykułami, biuro szeryfa, poczta, budynek szkoły, straż pożarna, baza wojsk rakietowych, dziwny kościół z otaczającym go cmentarzem. Wszystko jakby znajome, jednak Steve nie mógł wykrzesać żadnego

Po prawej:
Spotkanie
w podziemiach.
Osobiście wolalbym
trzymać się z daleka
od katakumb, ale
jeśli ktoś lubi !!?



wspomnień związanych z tym miejscem. Zaczął snuć się po opustoszałych ulicach, odwiedzać kolejne budynki, rozmawiać ze spotkanymi mieszkańcami. Okazało się, że wszyscy doskonale go znają, pamiętają jego dzieciństwo i przyjaźnią się z jego rodziną. Prawie wszyscy byli uprzejmi i grzeczni, jednak niechętnie wypowiadali się na temat stojącego w centrum miasteczka kościoła i tajemniczej sekty odprawiającej w nim obrzędy. Steve z każdą chwilą odnosił coraz silniejsze wrażenie, że coś tu jest nie tak. Mieszkańcy Harvestu sprawiali wrażenie opętanych przez jakąś tajemniczą siłę, która bez wątpienia była silną mroczną i złą. Oczywiście stało się, że dziwne wydarzenia w miasteczku miały silny związek z sektą Porządku Księżyca Harvestu rezydującą w opuszczonym kościele. Młody bohater zrozumiał, że właśnie tam musi poszukiwać klucza do utraconej tożsamości.

2. MIEJSCE

Gra Harvester mieści się na trzech płytach CD. Na dwóch pierwszych zawarty jest świat miasteczka Harvest, zaś na ostatnim wnętrze Łoży - ukrytej siedziby sekty Porządku Księżyca Harvestu. W części poświęconej miasteczku dostępna jest mapa terenu, na której naniesione są wszystkie budynki, które gracz może spenetrować. Mapa pojawia się automatycznie po puszczeniu dowolnego budynku. Siedziba przedstawienia obu części gry jest zagadnieniem intrygującym. Grafika postaci występujących w Harvesterze jest nowym przykładem wykorzystania

"Harvester będzie przełomowym wydarzeniem w dziedzinie gier przygodowych."

digitalizowanych sekwencji filmowych - szczególnie sceny kręcone są pierw z udziałem aktorów, następnie sprowadzane do postaci komputerowej. Z kolei scenaria jest dosyć nie wyrenderowana i szczerze mówiąc spodobała mi się bardziej niż twórcy bohaterów. W pierwszej części widzimy na ekranie zbliżone jest rzeczywistego świata, natomiast w sekwencjach rozgrywających się w Łoży graficy dali upust swej fantazyjnej wyobraźni (na przykład rózka po ludzkich wnętrznościach). W scenach jest przesadnie okrutnych, przy na siłę starają się epatować widza krwawymi jatkami, co chwilami jest niesmaczne. Trochę zawodzi animacja. Generalnie oprawa wizualna dobra, chociaż nie rewelacyjna.

SOBY

Harvester zamieszkuje liczne postacie, zarówno rzeczywiste jak i maginowane (jak ze snu i marzeń). Z wieloma z nich można rozmawiać, co często wydanie prowadzi do znalezienia

rozwiązania zagadki lub znacznie je przyspiesza. Zazwyczaj pierwszym etapem dialogu jest wygłoszenie przez zagadniętą osobę kwestii wprowadzającej zakończonej pytaniem, po czym gracz otrzymuje do wyboru kilka możliwych odpowiedzi. W końcu możemy zapytać postać o jedno ze słów kluczowych występujących na liście lub wpisać własne (na przykład prosimy, by powiedział wszystko, co wie o Łoży). Rozwiązanie kwestii dialogów w Harvesterze zasługuje na uznanie. Wypowiedzi bohaterów ulegają dynamicznym zmianom w zależności od wcześniejszych działań gracza i obecnej sytuacji, a nawet od niezależnych od nas wydarzeń (nieliniowa fabuła). Wszystko jest przy tym logiczne i widać w tej dziedzinie ogromną dbałość o realizm. W związku z powyższym należy jak najczęściej rozmawiać ze wszystkimi osobami, gdyż istotną wskazówkę mogą one podać tylko w określonej chwili. Z pewnością utrudnia to rozgrywkę, lecz czyni ją także bardziej emocjonującą.

4. ZAGADKI

Jak w większości przygodówek, kluczem do sukcesu w Harvesterze jest umiejętne posługiwanie się znalezionymi podczas penetrowania świata gry przedmiotami. Na terenie objętym akcją rozsiano całe ich mnóstwo, jednak tylko nieznaczna część naprawdę do czegoś służy. Podobnie jak to miało miejsce w wypadku dialogów, możliwość rozwiązania zagadki w dużej mierze zależy od sytuacji w grze. Często wykonanie jakiejś akcji w danym miejscu powoduje następstwa uwidaczniające się w odległych zakątkach Harvestu. Gracz będzie zmuszony niejednokrotnie do częstego eksperymentowania z najmniej oczekiwanymi kombinacjami przedmiotów, obszarów i osób. Co ciekawe, często istnieje wiele metod prowadzących do rozwiązania jednej zagadki (znowu pojawia się hasło - nieliniowa fabuła). Generalnie zazwyczaj istnieją dwie drogi do celu: wyrafinowana, wymagająca maksymalnego obciążenia szarych komórek i siłowa (wcale nie taka znowu prosta). Sprawa to, że za każdym razem można przejść grę na nieco inny sposób. Z góry uprzedzam, że zagadki są dosyć trudne, a ich rozwiązanie wymaga często nie tylko rozważań, lecz także żmudnego wypróbowywania różnych kombinacji - może to wywołać zniechęcenie mniej wytrwałych miłośników przygody. Nieliniowość i rozbudowana logika świata ma jednak swoje prawa.

5. MASAKRA

Harvester na pewno nie ma nic wspólnego z Doomem, lecz w nie mniejszym stopniu ocieka przemocą. Z mieszkańcami świata gry możemy nie tylko rozmawiać, ale również walczyć lub w bestialski sposób ich mordować. Służą do tego rozmaite narzędzia poczynając od własnych pięści i noża, a skończywszy na pile łańcuchowej i strzelbie (w sumie 21 typów). Chociaż walka nie jest najistotniejszym elementem zabawy, to jednak w jej wyniku możemy postradać



U góry: Laseczka jak się patrzy. O takiej panience marzą dniami i nocami. Jest po prostu doskonała.

nasz cenny żywocik i rozpoczynać przygodę od początku (lub od ostatniego "sejwa"). Nadszarpnięte w wyniku potyczek zdrowko możemy podreperować za pomocą znalezionych produktów przemysłu farmaceutycznego. W starciach z postaciami napotkanymi w Łoży należy zachować szczególną ostrożność i zdawać sobie sprawę, że z pustymi rękami nie mamy żadnych szans.

Jak już wspomniałem, możemy także zamordować praktycznie każdą osobę - w większości wypadków doprowadzi nas to na krzesło elektryczne, jednak czasem może być makabrycznie dobrym pomysłem.

6. NA KONIEC

Na koniec kilka uwag podsumowujących moje wrażenia z gry w Harvestera - nie ukrywam, że są to tak zwane uczucia mieszane. Na plus należy zaliczyć duży realizm widoczny przy odtwarzaniu wymyślonemu przez autorów świata, jego logikę, nieliniowość fabuły i możliwość rozwiązywania zagadek na wiele sposobów. Z kolei minusów należy się doszukiwać głównie w tym co widzimy na ekranie: wymuszona brutalność, jednak nie najlepsza grafika (w mojej opinii), słabe animacje. Zagadki są dosyć ciekawe, chociaż często droga do ich rozwiązania jest zbyt żmudna. Osobiście dały mi się również we znaki spore wymagania programu odnośnie pamięci - wprawdzie gra uruchomiła się na komputerze wyposażonym w 8 MB RAMu (podane przez producenta minimum), lecz działała, ogólnie mówiąc, nie najlepiej. kilkakrotnie "wywieszając" dokumentnie system.

CHUFU

Producent:

DigiFX/Virgin Interactive

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6429553

Minimalna konfiguracja:

486 DX/33, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2, Mysz

Karta muzyczna:

Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PAS

Cena:

Granica błędu

Jest rok 1998 - Detroit. Gangi stają się coraz potężniejsze, życie zamienia się w nieustanną walkę o przetrwanie. Ostatnie strzępy panującego niegdyś prawa rozsypały się w pył. Zapanował chaos. Pojawiła się złowroźna, obca siła. ... Nazywasz się Ted Irvine, jesteś zleconym najemnikiem, kierowanym przez dziwne sny i wizje, których nie potrafisz pojąć. Twoje życie zaczyna obfitować w coraz dziwniejsze zdarzenia, a na domiar złego wkradasz się w konflikt między psychodeniczną grupą a zdesperowaną bandą deliutantów. Ruszasz do akcji sam, lecz otrzymasz Ci dziwne przeświadczenie, że nie jesteś samotny - Twoim przeciwnikiem jest potężna moc. Nie ma innego wyjścia, jeśli chcesz przedrzeć się do sedna zagadki - musisz przetrwać...

Hardline to nowa gra, która z pewnością zainteresuje wszystkich zwolenników mocnych wrażeń. Twórcy tego aktywnego thrilleru postarali się, aby ułaskawić w nim szybkiej akcji i wciągającej fabule. Akcja to w rzeczywistości strzelanina i to, wierząc, że gra jest nie do ukończenia, ale to pozory. Krok po kroku coraz bardziej pograżamy się w tym świecie, który przerywa czymś nas zaskakuje. Choćby wyszczególnić wspomnianej fabule dziwne wydarzenia - w miarę rozwoju pojawiają się one coraz częściej i zamiast nasuwać coraz więcej pytań, to raczej wciągają! Problemy, które stawiamy na swojej drodze, nie są

trudne, powiedziałbym, że wręcz trywialne i nikt nie powinien mieć kłopotu z poradzeniem sobie z nimi. Stopień trudności rozgrywki jest wyważony perfekcyjnie i od razu widać, że twórcom zależało na tym, aby gra miała przede wszystkim wysoką grywalność - przyznając, że osiągnęli swój cel. Oczywiście jak film to film: gdy kontrolujemy poczynania bohatera, obraz widoczny jest z jego oczu, gdy jednak wykonamy to, co do nas należy, przychodzi czas na oglądanie kolejnych scen historii. Wszystko to jednak przeplata się tak dynamicznie, że z czasem nie zwracamy już uwagi, czy gramy, czy też oglądamy. Jedno jest pewne: bez przerwy trzeba mieć się na baczności, bowiem spokojna scena w każdej chwili może przerodzić się w prawdziwą wojnę; wszystkie występujące w grze "momenty ciszy" są na wagę złota - trzeba wtedy uważnie śledzić akcję, bo być może już za chwilę od uczynionych spostrzeżeń będzie zależało nasze życie. Broń - tutaj wybór jest spory, ponieważ do naszej dyspozycji oddano 12 jej rodzajów: poczynając od pistoletu, który jest na tyle dobry, że posiada nieskończoną ilość amunicji (?), znajdziemy także w swoim arsenale wyrzutnię granatów, pistolety maszynowe, karabinki, strzelbę, materiały wybuchowe i wiele, wiele innych. Niestety



sprawa z amunicją nie wygląda prosto, bowiem, trzeba o nią "poprosić" wroga - a wiadomo, że z własnej woli nam jej nie odda, czy musimy dalej tłumaczyć? Przedmioty: nie ma ich zbyt wiele, ich przeznaczenie jest jasne i logiczne, nie ma problemu ze zgadnięciem, co do czego służy. Niektóre z przedmiotów mogą być zastępowane przez inne, np. urządzenie na podcierwień - przez latarkę. A jak z tego skorzystać? W każdej chwili możemy zajrzeć do inwentarza, gdzie znajdziemy broń i przedmioty; opcja ta jest zaprojektowana bardzo przejrzysto, podobnie jak pozostałe, służące do zgrywania i odtwarzania stanu gry, przewijania, bądź cofania sekwencji filmowych itp. Pochłonięci akcją, często nie mamy czasu (i ochoty), sięgać do każdej z opcji, dlatego dużym udogodnieniem są skróty klawiszowe, np. wciśnięcie "s" natychmiast otwiera okno "save game", itd. Spójrzmy teraz, jak wygląda sytuacja z grafiką i dźwiękiem. Grafika - dostępne są tutaj dwie rozdzielczości, VGA i SVGA, ta druga zaś może być uruchomiona w paletcie 16 milionów i 256 kolorów. W pierwszym przypadku obraz cierpi na "piksele", lecz w dwóch pozostałych prezentuje się rewelacyjnie, chociaż towarzyszy mu tryb interlace, czyli tzw. grafika z przeplotem (charakterystyczne ciemne, poziome linie). Dźwięk: tutaj słowa są zbędne - po prostu film, a na dodatek bardzo wciągający, dlatego nie mam zamiaru nikogo dłużej zatrzymywać, bo jestem już bliski poznania prawdy, zatem ... do zobaczenia.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Po lewej w głębi:
No proszę, jak się okazuje, przyszłe pokolenie wcale nie będzie nastawione pokojowo, co to, nadmiar Doomów? Podobno jakaś tajemnicza siła zawiązała ich umysłami, trzeba będzie wybić im z głowy te głupie pomysły.

Producent:

Cryo/Virgin Interactive

Dystrybutor:

Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255

Minimalna konfiguracja:

486 DX/66, 8 MB RAM, DOS, VGA, CD-ROM x2, MYSZ

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena:

Grudzień 1996

75

Clarke na krążku



Rozpoczne nietypowo: od ostrzeżenia. Nie próbujcie kojarzyć gry z pewnym produktem o tej samej nazwie, którego "wyjątkowo inteligentne" reklamy straszą codziennie z ekranów telewizyjnych. Otóż gra nosi tytuł RAMA, można więc spodziewać się czegoś w rodzaju Colgate czy Pepsi Virtual Reality Game. Nic bardziej błędnego. Każdy, kto miał do czynienia z książkami S-F słyszał zapewne nazwisko Arthur Clarke. Gwarantuje to, że będziemy mieć do czynienia z produktem nieprzeciętnym. Od jakiegoś czasu na polskim rynku dostępny jest cykl powieściowy Clarka i Gentry'ego Lee pt. RAMA. Wszedł on do klasyki S-F i został przetłumaczony na 18 języków. Gra, o której czytacie jest właśnie przeniesieniem książki na nasze monitory.

Fabula jest bardzo bliska swojemu książkowemu pierwowzorowi: W układzie słonecznym pojawia się niezidentyfikowany obiekt w kształcie walca. Nie wiadomo skąd się wziął i dokąd leci. Wiadomo tylko, że jest potężny i że jego spotkanie z Ziemią skończyłoby się na pewno katastrofą. W tej sytuacji jedynym wyjściem jest posłanie ekspedycji mającej na celu zbadanie obiektu nazwanego przez naukowców Rama (prawdopodobnie od imienia indyjskiego boga). Walec okazuje się niewiarygodnie potężnym statkiem kosmicznym, na którego pokładzie

znalazł się nawet ocean. Wcielisz się w rolę jednego z członków ekspedycji. W trakcie eksploracji statku napotkasz obcą rasę o wysoko rozwiniętej kulturze, czekają Cię też spotkania ze zwierzętami zamieszkującymi ten "mini świat". Nie zawsze będą one bezpieczne. W grze czekają również zagadki: układanki, za pomocą których porozumiemy się z obcymi.

Grę rozpoczyna efektowne intro, gdzie możemy obejrzeć ogrom obcego statku, po czym ładujemy na jego pokładzie. Doskonała (a raczej DOSKONAŁA) panienka powita nas kulturalnie i opowie o celu misji. I tutaj zaczyna się właściwa gra.

Pierwsze co zobaczymy po uruchomieniu, to przyjemna dla oka grafika SVGA i umiejętnie w ten obraz wmontowana postać dziewczyny. Scena stworzona za pomocą kamery jest połączona z rysowaną planszą w umiejętny sposób. Wygląda to tak, jakby sceneria również była nakręcona za pomocą kamery, mimo iż wiemy, że jest to rendering. Wszystkie postacie ludzkie, jakie spotkamy w grze są zrobione w taki sam sposób. Trzeba przyznać, że robi to wrażenie, nawet kiedy oglądamy pocztę, gdzie tło do wypowiadających

się osób nakręcono przy użyciu kamery. Nie dość, że na komputerze średniej klasy obraz jest płynny (co niestety nie jest regułą), to jeszcze każdy filmik zrobiony jest w rozdzielczości SVGA i bez przeplotu (tzw. interlace). Jedynym zgrzytem jest dołączony do gry wywiad z Arthurem Clarkiem. Sam w sobie jest on ciekawy, ale niestety tam już użyto przeplotu. Proponuję porównać jakość. Na szczęście przeplotu nie spotkamy we właściwej grze. Drugim (po filmach) elementem zwracającym uwagę jest sceneria. Ponure komnaty z prowizorycznym oświetleniem i stertami paczek sprowadzonych przez ekspedycję przypominają scenografię do jednego z najlepszych filmów S-F: Obcy. W trakcie wędrówki po Ramie napotkamy jednak nie tylko takie miejsca. Statek jest swego rodzaju małym, samowystarczalnym światem. Dlatego też krajobrazy, jakie możemy napotkać w trakcie wędrówki są bardzo różnicowane, ale jednakowo ładne. Czasami tylko wydają się zbyt kolorowe, ale to tylko moja dygresja. Jest tu w sumie 3000 lokacji, co odzwierciedla ogromną powierzchnię statku: 4000 km kwadratowych. Dość ciekawie zaprojektowane zostały postacie obcych. Piszę "dość ciekawie" tylko dla tego, aby nie powtórzyć kolejny raz słowa "perfekcyjnie". Na pierwszy rzut oka kojarzą się bowiem ze stworami z mitologii Cthulhu H. P. Lovecrafta, a jest to zdecydowanie godne pochwały. Ogólnie grafikom należą się gratulacje. Technikom, którzy połączyli to z filmowanymi postaciami, również.



Opinia Dzoseph'a

dobalo mi się to "zakręcenie" mieszanie" różnymi, stworzonymi, wymyślonymi, fantastycznymi kulturami, językami, stami i ich niezwykłymi szkańcami. Fakt, fabuła jest mocniejszą stroną Rami. Ale czy ilśmy się spodziewać czegoś go po produkcji sygnowanym z żywą legendę literatury science- on Artura C. Clarke'a? Przygody odkrywania tajemnic tajemniczego ku kosmicznego odnalezionego aszej galaktyce mają jednak z powodu również swoje złe strony. a jest grą trudną, ładną.

ta w grze pojawia się rzadko. Więcej zwięzłości: efektów i głosu. Przede kim tego ostatniego, bowiem to kolejny przykład zastosowania nie mówionego tekstu. "ów" nie uświadczymy, tak ak w Azrael's Tear, z tym, że le ma nawet opcji replay. re postacie mówią czysto nie, jednak inne pczą ny do zrozumienia i. Na dodatek nie prosty angielski z większości tzw. gów z gier icznych (np: enemies and everything). gi odpowiada literat ej klasy, tak więc gra ma



sens tylko wtedy, jeśli ktoś zna angielski. Inaczej pozostanie tylko krążyć po pomieszczeniach i używać wszystkiego na wszystkim. W ten sposób nie zajdziemy jednak daleko, jako że już w jednej z pierwszych lokacji trzeba użyć hasła, które poznamy z poczty. Zdawałoby się, że cyfry angielskie zna każdy i łatwo wychwyci je nawet z niezrozumiałego tekstu. Mnie się to jednak nie udało. Zrozumiałem trzy, a ostatnią musiałem zgadywać. Chociaż z drugiej strony, gdyby wypowiedzi były proste (lub prostackie) jak

w wymienionym wcześniej przykładzie, Rama utraciłaby wiele ze swojego nastroju, a postacie stałyby się bezbarwne. W Ramie widać wzorowe podejście do użytkownika. Dołączony do gry wywiad z Arthurem Clarkiem dotyczy nie tylko samej gry, ale nawet takich spraw jak dom i rodzina pisarza. Poza tym w trakcie zabawy możemy znaleźć pełny 11 rozdział z najnowszej noweli Clarka zatytułowanej 3001. Całkiem niezły, szkoda tylko, że wyrwany z kontekstu. W opcji "wywiady" możemy także obejrzeć rozmowy z członkami ekspedycji zrobione w konwencji Talk Show. Warto zapoznać się z tą pozycją, gdyż można uzyskać kilka informacji dotyczących gry i pomagających w rozwiązaniu niektórych problemów. W ramach promocji osoby, które wysła kartę rejestracyjną biorą udział w losowaniu 1000\$. Rama może śmiało rywalizować z Net: Zone o miano przygodówki numeru. Osobiście nie jestem w stanie powiedzieć, która z nich jest lepsza. Proponuję więc zobaczyć obydwie.

BOORACK

Producent:

Sierra

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6429553

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, SVGA, 8MB RAM

CD-ROMx2, DOS/Windows 95

Karta muzyczna:

Soundblaster Pro, 16, AWE32

Cena: C

Po lewej:

Odkrywasz miliony lat historii. Spotykasz miasta takie jak Londyn czy Nowy Jork. Jednak oprócz nazwy nie przypominają one niczego co znasz. Podobnie formy życia, z którymi się spotkasz.

Cena:

895 zł

uż w grze
dostępny
będzie wersja
z komputerem

PAINTSHOP-PRO 4
YENDORIAN TALES
ARENA DESIGN 3
ENTOMBED
FORMULA GRAPHICS
I WIELE INNYCH..

POLSKIE PROGRAMY

BONUS:

MORTAL KOMBAT 3
QUAKE
FRANKO
ABUSE
I WIELE INNYCH..



tel./fax (077) 3412083, tel. 3437071 w. 338

Świąteczny prezent

Prawo krwi

PEŁNA KOMERCYJNA
WERSJA
100%

wymagania: 386SX-16 MHZ, 4 MB RAM, VGA, Sound Blaster.

Z okazji zbliżających się świąt oraz jubileuszu najbardziej lubianego świętego (Mikołaja) postanowiliśmy ucieszyć wasze oczy czymś więcej, niż tylko demonstracyjne wersje gier. Otóż na naszej płycie znajdziecie nie mniej, ni więcej tylko pełną komercyjną wersję polskiej gry przygodowej Prawo Krwi. Mamy nadzieję, że podarunek Wam się spodoba, prawdopodobnie w następnych numerach otrzymacie więcej takich prezentów.

Po upadku komunizmu w Związku Radzieckim zaczęły dziać się niezbyt ciekawe rzeczy. W ponad pięciu tysiącach zorganizowanych grup przestępczych działa tam obecnie około miliona osób. Wiele z nich zajmuje się obecnie przemytem broni, między innymi przez granicę Polski.

Jedna z tych grup w 1994 podjęła próbę przemytu przez naszą granicę supertajnej broni, której ZSRR nie udało nigdy wcześniej wykorzystać. Była to kieszonkowych rozmiarów bomba nuklearna Lenin FRS3. Akcja dowodził Sasza Szewczenko, szef rosyjskiej organizacji mafijnej, a jednocześnie oficjalny attache wojskowy w Warszawie we współpracy z szefem polskiej mafii Andrzejem Kowalskim. Bomba miała zostać sprzedana szekowi Alah-Ham-Adowi z emiratu Uphaar.

Polska jednostka antyterrorystyczna GROM podjęła próbę przechwycenia przesyłki tuż po przekroczeniu przez przestępców polskiej granicy. Szek został zatrzymany, a o godz. 0.24 funkcjonariusze GROMu zaatakowali przemytników. W strzelaninie, jaka się wywiązała zginął jeden z dowódców GROMu - Adam Rżanek. Przestępcom udało się uciec razem z bombą.... Jako jeden z elitarnych komandosów GROMu otrzymałeś zadanie odzyskania bomby i "unieszkodliwienia" przestępców.



Ciosy

fire + joy w prawo - blok
fire + joy w lewo - kopnięcie proste
fire + joy w górę i w lewo - kopnięcie z obrotu
fire + joy w górę - kop z wyskoku
fire + joy w górę i w prawo - uderzenie głową
fire + joy w dół i prawo - uderzenie z pięści "obrotowe"
fire + joy w dół - uderzenie z pięści z przysiadem
fire - uderzenie proste pięścią
joy w dół - przysiad

Serie
chyba
pogry
Comm
kompu

C
sensow
możliw
w pełni
kompu
możliw
jednak
wykorz
Stwarza
Główny
w siecio
sobie z
wyposaż
za które
wszystki
Program
gre (pre
Mindsc

W Numerze
płyty CD
Dark
SCA
Dark

S

6
za j

Szach-mat w sieci

ę gier szachowych Chessmaster zna
ka każdy gracz. W CM 2000
rywałem jeszcze na zabytkowym
omodore 64. Jak na możliwości tego
putera program był całkiem niezły.

choć żaden z Chessmasterów nie
oferował komputerowej
inteligencji na miarę Fritz 3, to
trzeba przyznać, że grały całkiem
nieźle. Kolejne wersje rozszerzały
możliwości programu, wykorzystując
rosnące "moce przerobowe"
omputerów. W CM 5000 mieliśmy
możliwość gry w Internecie, odbywało się to
tylko za pomocą E-Maila, przy
brystaniu dowolnej przeglądarki.
ażało to całą masę problemów.
ym był brak filtrów wyszukujących
owym gąszczu osoby, które życzyłyby
z nami zagrać. ChessMaster Online
ażony został we własną przeglądarkę,
rej pomocą przeprowadzamy
le czynności związane z grą.
m znajduje więc serwer obsługujący
ponownie poszukać na serwerze
ape), następnie logujemy się,

określamy swoje umiejętności, imię itp.
i można przystąpić do właściwej gry.
Określanie poziomu trudności jest bodaj
najciekawszą opcją przeglądarki.
W zależności od tego, jak określimy swoje
możliwości, możemy zmierzyć się
z graczami na naszym poziomie. Jest to
sensowne rozwiązanie, gdyż niewiele sensu
ma gra nowicjusza z arcymistrzem. Po
prostu szkoda pieniędzy na połączenie.
CM Online, mimo wielu ograniczeń
zachował kilka użytecznych opcji znanych
z poprzednich wersji. Partnerów można
oszukiwać (niestety tylko za ich zgodą) tak
samo jak komputer w CM 5000. Możemy
cofnąć ruch, rozpocząć grę od nowa bez
straty punktów itp. nie wspominając już
o standardowej zmianie planszy i figur.
Opcje czasu (zegar szachowy) są czytelne
i łatwo dostępne. Jest to istotne, gdyż
pozwala kontrolować zużycie przez nas
impulsy, ale "symultana" nie jest w mojej
opinii najlepszym sposobem rozegrania
ciekawej partii. Wolę pozostać przy grze
korespondencyjnej (E-Mail). Na szczęście
producent nie pozbawił programu tej
możliwości.

ChessMaster Online jest ciekawa
i nowatorską propozycja. Posiada jednak
jedną istotną wadę: jest po prostu
kosztowny w użyciu. Profesjonalnie
rozgrywana partia wymaga o wiele więcej
czasu na przemyślenie posunięcia niż
jakakolwiek strategia. W tym momencie
trzeba wybrać: gra bez zastanowienia czy też
ogromny rachunek. Jednak tym, którzy
mają dość pieniędzy gorąco polecam. Gra
z żywym przeciwnikiem nie zastąpi
najlepszego komputera.

LORD YABOL

Producent:

Mindscape

Dystrybutor:

Mindscape

tel. (0044) 1444246333

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, VGA,
CD-ROM x2, Windows 95

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z MS Windows

Cena: ☎



SUPER OFERTA!

Jeżeli zamówisz cztery numery archiwalne,

otrzymasz je w cenie dwóch.

16,95 zł

Oferta aktualna do końca grudnia



Królestwo magii i sztyletów

Po prawej w głębi: Świat Daggerfall zmienia się w zależności od pory roku. Opady śniegu wpływają ujemnie na kondycję bohatera.

Wreszcie nadszedł. Po latach oczekiwania nareszcie pojawiła się najbardziej nagłośniona gra role playing. Pomysł powstał dość dawno temu. Już po pierwszych wieściach z siedziby Bethesda wiadomo było, że będziemy mieli do czynienia z czymś nieprzeciętnym, tym bardziej, że już Arena była bliska doskonałości. Mimo to, gdy pierwszy raz zobaczyłem Daggerfall, po prostu powaliło mnie na kolana.

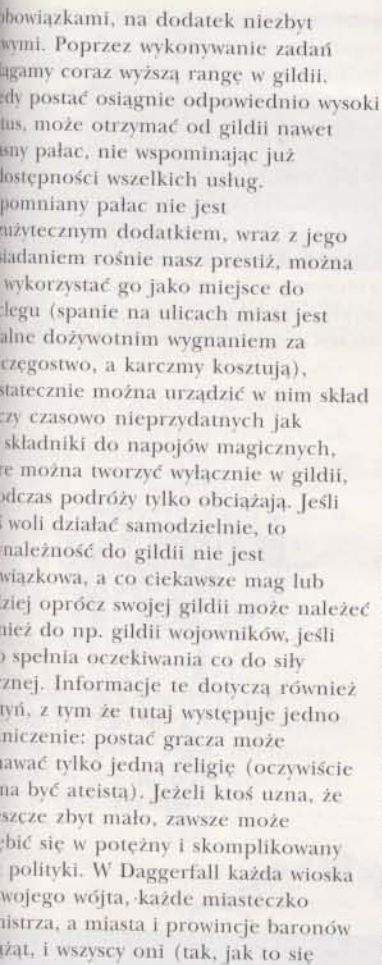
Cykl Elder Scrolls znany jest zapewne wielu "rolplejowcom" z jego pierwszej części pt. Arena. Z pewnością pamiętają oni, jak potężny był kontynent Tamriel, na którym toczyła się akcja gry. Oprócz głównego zadania można było wykonywać całe mnóstwo misji "pobocznych" pozwalających na zdobycie doświadczeń i uzbrojenia przydatnego do właściwych zadań. Wykonywanie tych misji nie było teoretycznie konieczne, ale w praktyce bez tego nie było szans osiągnięcia właściwego celu (brak pieniędzy, broni i PD). Zleceniodawców było tak wielu, że



nawet przy szczerych chęciach i dużym samozaparciu nie dało się wykonać wszystkich możliwych "Questów". Świat Areny był po prostu olbrzymi. Daggerfall zapowiadał się jeszcze ciekawiej. Producenci z początku zapowiadali mapy o powierzchni zdolnej pokryć obszar Wielkiej Brytanii. Później obszar ten zmniejszył się do rozsądnych rozmiarów, ale i tak podejrzewam, że do zbadania wszystkich występujących w grze miejsc i porozmawiania ze wszystkimi ważniejszymi osobami nie starczy mojego życia, nawet, jeśli dalej gralbym codziennie po 14-15 godzin na dobę, jak to się dzieje w tej chwili. W stosunku do przytłaczającej swym ogromem Areny, Daggerfall jest wręcz gigantem. Dodano mnóstwo nowych miejsc, które

koniecznie należy odwiedzić. Gracz może (a nawet powinien) należeć do gildii właściwej dla jego profesji, jeżeli wyznaje jakąś religię przynależy też do odpowiedniej świątyni, może także zapisać się do któregoś z tajnych stowarzyszeń. Nie było tego w Arenie, gdzie gildie i świątynie pełniły tylko rolę usługową wobec gracza, a o tajnych stowarzyszeniach nie było mowy. Tutaj wszystko odbywa się o wiele sensowniej. Początkujący czarodziej nie ma co liczyć, że przyłączając się do gildii od razu będzie mógł zakupić potężne czary czy też skorzystać z usług teleportacji albo tworzenia własnych czarów. Początkowo przynależność do gildii wiąże się tylko





(dzieje w rzeczywistym świecie) bez przerwy spiskują przeciw sobie. Należy jednak pamiętać, że wykonując zadania jednego możnowładcy przeważnie narazimy się jego przeciwnikom, zwłaszcza, iż zadania te polegają przede wszystkim na czynieniu szkody wrogom naszego protektora. Czasami w politykę uwikłamy się wbrew woli np. kiedyś przyjąłem (z pozoru banalne) zlecenie od bogatego kupca, polegające na przekazaniu oświadczyć jego ukochanej zamieszkałej w innej prowincji. Niczego nieświadomy uwikłałem się w skomplikowaną intrzygę polityczno-financeową.

Potęga Daggerfalla ujawnia się już podczas tworzenia postaci. Mnóstwo ras i profesji to jeszcze nie sensacja, najciekawszego dowiemy się po wybraniu

tych szczegółów. Charakter i historię naszej postaci tworzymy odpowiadając na pytania dotyczące naszej młodości. Wśród tych pytań znajdziemy nawet takie jak: kto był naszym ideałem w młodości, jak rodzice nazwali naszego bohatera w dzieciństwie, której kasty instynktownie nie cierpi nasza postać itp. Odpowiedzi są bardzo ważne. Na ich podstawie kształtują się umiejętności postaci. Jak w rzadko którym RPG (ja nie widziałem żadnego z taką możliwością) można nawet profesję określić na podstawie quizu, w którym program wnioskując z naszych odpowiedzi klasyfikuje nas do właściwej profesji (podobne rozwiązanie posiadała strategia Sierry: Conqueror). Na koniec dla najbardziej wymagających dołożono zupełnie rewolucyjną opcję. Otóż w Daggerfall można stworzyć zupełnie nową kastę. Jeśli ktoś chce np. zagrać agentem U.O.P. to może określić jego cechy podstawowe, zdecydować, jakie umiejętności powinna posiadać taka postać i w ten sposób stworzyć niepowtarzalnego bohatera. Współczynniki podstawowe nie różnią się od tych znanych z Areny, ale i tutaj pojawiła się rewolucyjna innowacja. Przyrost umiejętności takich jak strzelectwo, pływanie, walka bronią sieczną itp. nie jest uzależniony od poziomu doświadczenia, tylko od częstotliwości wykorzystywania tych zdolności. Np. czarownik walczący wyłącznie długim mieczem nigdy nie zwiększy swoich umiejętności magicznych, natomiast po kilku

U góry:
Pełne 3D SVGA. To niestety statyczny obrazek, w grze jest trochę gorzej.

nia Lorda Yabola

gerfall to najbardziej jak dotąd rozbudowana gra w historii RPG. Wiadomo, że gry komputerowe z tej dziedziny jeszcze długo nie zastąpią tych, znanych bularnych sesji np. Warhammera czy A.D.&D., ale różnice stają się coraz większe. Tzw. kwesty w grze do złudzenia przypominają te, jakie oferują przygody Warhammera z profesjonalnych pism o RPG (np. White Dwarf). Rozbudowany do wielo możliwości świat jest równie potężny (jeśli nie potężniejszy) jak te, stworzone przez najlepszych M.G.

...a Mr Jedi - czyli ta ważniejsza:

Zobaczyłem tak monstrualnie rozbudowaną fabułę, z jaką mamy do czynienia z grze, po prostu się przeraziłem. Przecież jeszcze nie dawno zgubiłem się we własnej łazience! A tutaj ktoś mi proponuje wyprawe po ponad szesnastu lokacjach! Napiszę testament, bo gdy zobaczę taką kupę świata, z pewnością już nie wrócę, bo i po co. Do trzypokojowego mieszkania?





potyczkach wzrośnie jego umiejętność "long weapon". Po skoku na kolejny poziom rosną tylko podstawowe współczynniki: siła, zręczność itd.

Akcja gry nie rozgrywa się tym razem na obszarze całego kontynentu Tamriel (jak w Arenie). Obejmuje tylko dwa księstwa i całe szczęście. Obszar ten jest



wystarczająco ogromny. Rozgrywka rozpoczyna się kilkaset lat po odnalezieniu artefaktu "Staff of Chaos" (patrz Arena). Księstwa osiągnęły wysoki stopień rozwoju. Powstało mnóstwo nowych miast, wiosek i świątyń. Dzięki temu w grze znajdziemy ponad 16 tysięcy miejsc do odwiedzenia. Jako ciekawostkę podam fakt, że przeciętny loch, jakich wiele przyjdzie nam podczas gry zbadać, wymaga około 4-5 godzin do przejścia, a żeby zwiedzić w całości większe miasto nie wystarczy cały dzień forsownej gry. Wszystko to jednak pozostaje w cieniu głównego celu gry. Tym razem nie jest on tak oczywisty jak w pierwszej części. Gracz z osobistym rozkazem Imperatora Uriela



Septima - władcy całego kontynentu Tamriel udaje się do księstwa Daggerfall. Zadanie polega na przywróceniu spokoju duszy jego zmarłego władcy: Lysandusa. Na początek gracz otrzyma niewiele informacji. Trzeba będzie najpierw skompletować je ze strzępków zasłyszanych podczas przypadkowych rozmów, a dopiero później przystąpić do właściwego zadania.

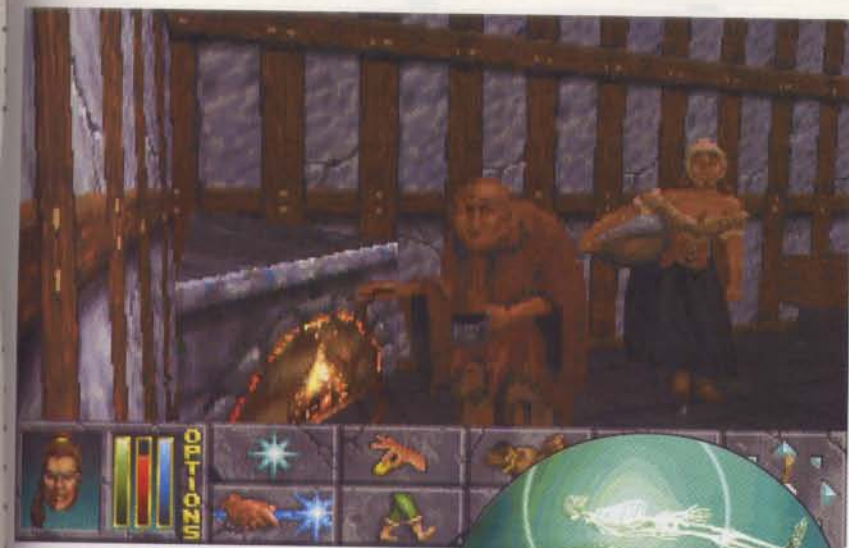
Oprawa audiowizualna Daggerfall jest jego najbardziej kontrowersyjnym elementem. Z jednej strony grafika jest świetna: widok "first person" jak w Quake, tak samo trójwymiarowe przestrzenie, wielopoziomowe lochy i możliwość spoglądania w górę i w dół. Zadbano nawet o takie szczegóły jak kołysanie głowy przy poruszaniu się czy przechylanie się postaci przy zakrętach. Budynki w miastach są po prostu monumentalne. Widok zmienia się również w zależności od pogody czy pory dnia (te ostatnie zmiany wpływają również na kondycję bohatera). Wszystko to chodzi płynnie nawet na moim domowym 486 z półmegową kartą ISA. Nie ma jednak nic za darmo. Postacie w grze nie są trójwymiarowe, bardziej przypominają te z Doom niż z Quake i przy zbliżeniu się na minimalną odległość dostają "pikselezy". Zdarzają się też przekłamania np. głowa

potwora wystająca ze ściany. Kiedyś wspinałem się po ścianie (tak, to też można zrobić w Daggerfall) i wskutek błędu programu wyrzalem przez sufit na wyższe piętro. Wtedy program przypomniat sobie, że taka sytuacja nie jest możliwa i utknalem głową w suficie, jak surrealistyczny żyrandol. Niestety, nie da się uniknąć tej sytuacji, kiedy program rysuje pomieszczenia w "czasie rzeczywistym", chyba że kosztem wymagań większych niż w Quake. Na szczęście część błędów poprawia "update"



Gargoyle





o wersji 1.0179, który znaleźć można na naszej płycie. Wystarczy skopiować go do katalogu Daggerfall i uruchomić.

Muzyka w grze nie jest zbyt ciekawa, lepiej z efektami dźwiękowymi, jednak to daleko do tych z Diablo. W grze nie znajdziemy pełnoekranowych filmów z digitalizowaną mową, jednak mimo to kompakt jest wypełniony po brzegi. Jest to każdego miłośnika RPG - wartość kompaktu to sam scenariusz. Podejrzewam, że ciężko będzie ukończyć grę w ciągu roku.

Cóż powiedzieć? Daggerfall jest doskonały, to fakt, ale w ten sam sposób napisałem o Diablo. Mimo zbieżności punktów są to jednak gry diametralnie różne. W Diablo podstawa jest nastrój "lopiaszczony"



Weredragon

w Elder Scrolls 3, ewentualnie w Ultimie 9. Obie pozycje pojawią się jednak najwcześniej za dwa lata, a do

U góry:
Tak wyglądały prace nad potworami. Po dodaniu kolorów wyglądają jeszcze ładniej. Jednak szkice również są doskonałe.



muzyką i dźwiękiem, sama gra nie jest jednak zbyt skomplikowana. Natomiast Daggerfall jak dotąd najbardziej przypomina fabularne RPG. Poza tym tak rozbudowany świat zobaczymy prawdopodobnie dopiero

tego czasu Daggerfall pozostanie niekwestionowanym liderem w RPG i stałym gościem na moim komputerze.

LORD YABOL

PS. Jeśli w przyszłym numerze pojawi się planowany dział: Królestwo Chaosu, to jego sporą część zajmą przygotowywane przeze mnie tipsy i porady do Daggerfall. Znajdziecie tam również informacje do cyklu Might & Magic, Stonekeep, oraz prawdopodobnie Diablo.

Producent:

Bethesda Softworks

Dystrybutor:

IPS

tel. (022) 6429533

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena:

Grudzień 1996

83

Biomechaniczny exterminator

Powstanie kultowej gry Syndicate rozpoczęło nową epokę w strzelaninach. Widok planszy w rzucie izometrycznym okazał się przyjemniejszy od tradycyjnego ujęcia "z góry", a ekran zaczął wreszcie wyglądać "trójwymiarowo". Mimo kilku lat, jakie upłynęły od czasu powstania Syndicate, pomysł wciąż ma się dobrze. Dobrym przykładem jest Bedlam - najnowsza strzelanina "syndykatoподобna", która mimo kilku nowych pomysłów wyraźnie inspirowa się tą legendarną grą.

Po prawej w głębi: Rzeźnia w najdoskonalszym wydaniu. Pojazdy RAT oferują zadymę, jakiej nie zdołały zmontować nawet Terminator. Wszystko to oczywiście w trybie SVGA i 32 tys. kolorów.

Akcja Bedlam rozgrywa się w zindustrializowanej przyszłości. Korporacje przestępcze prowadzą nielegalne badania genetyczne konstruując bioroboty wyposażone w niszczącą broń.

Zadaniem gracza jest przerwanie tego procederu. W tym celu obejmuje on

dowództwo nad oddziałem pojazdów bojowych RAT (remote control tank) uzbrojonych lepiej niż Rambo i równie spragnionych destrukcji.

Trzeba zniszczyć całą



infrastrukturę przemysłową syndikatów i zlikwidować już skonstruowane "Biomexy" (tak nazywają się produkowane przez przestępców mutanty).

Grę rozpoczynamy w pokoju dowodzenia. Procedura, jaką przechodzimy przy rozpoczęciu misji, przywodzi na myśl to, co działo się na przykład w Mission Force: na początku wybieramy sektor, w jakim

będziemy walczyć, następnie przechodzimy do tzw. briefing'u, a w końcu idziemy do pokoju uzbrojenia. Tutaj jednak kończą się podobieństwa między tymi grami. Dysponujemy tylko jednym typem maszyny, a w miarę rozwoju gry możemy jedynie dokupować nowe uzbrojenie. Jeżeli zakupimy jakąś broń, jest ona automatycznie instalowana we wszystkich trzech czołgach, którymi dysponujemy.



Podsumowanie

Niezła mordownia. Takie morze ognia i zwłok można obejrzeć w niewielu grach. Wyjątki typu Crusader i Syndicate nie czynią wiosny, a porządny gracz zawsze odczuwa niedosyt rzezi. Gra ma kilka wad np. tylko jeden typ pojazdu, uproszczony proces uzbrajania, niewidoczność pojazdu za budynkiem czy zbyt nie (moim zdaniem) "przekolorowanie". Mimo wszystko jest jednak przyzwoita. Grafika, pomimo doskonałej jakości chodzi płynnie (czasem nawet zbyt płynnie), można postrzelać w sieci, a poza tym tak dynamicznej akcji nie było od czasów Syndicate. Szkoda tylko, że nie można sterować wszystkimi postaciami jednocześnie. To by dopiero była masakra.





"Producenci gier uwielbiają przedstawiać przyszłość jako jeden, nie kończący się ciąg rzezi i morderstwa. Bedlam godnie kontynuuje tę tradycję racząc nas obficie burzami ognia i promieniowaniem oraz rozbryzgiwanymi po ekranie wnętrznościami"

Po lewej: Prezentuje się nieźle. Takie obrazy najczęściej ogląda się w strategiach typu C&C. Bedlam, to jedna z ciekawiej wykonanych strzelanin 96 roku.

atakujących nasze pojazdy średnio co dziesiątą część sekundy. Mimo tego nie jest on zbyt trudny i pozwala na całkiem przyjemną zabawę (pewnym utrudnieniem jest tylko niemożność dowodzenia wszystkimi pojazdami jednocześnie. Możemy tylko przełączać się między nimi). Istotnym powodem dużej grywalności są efekty specjalne. Każdy nasz strzał kończy się, w zależności od celu, burzą płomieni



dekoracyjne i nie mające bezpośredniego wpływu na przebieg gry: jak np. dźwigi portowe czy ciężarówki, "wypieszczono" do najdrobniejszego detalu. Co dziwne, tak duża ilość efektów nie powoduje ograniczenia szybkości grafiki: na dobrym sprzęcie gra jest bardzo szybka, powiedziałbym nawet: zbyt szybka. Niestety całość zachowała jeden "buraczek" znany z Syndicate. Kiedy nasz czołg stoi za budynkiem, tracimy go z oczu, co może skończyć się nieprzyjemnie.

Bedlam jest bardzo dynamiczny. Niszczyć można dosłownie wszystko, poczynając od budynków i kontenerów, a kończąc na działach i Biomexach

badź rozpryskami krwi. Swego czasu Syndicate-owi zarzucono brutalność i bestialstwo. W Bedlam co prawda nie można mordować cywilów, ale brutalności również nie brakuje. Porządna rozgrywka przypomina wybuch w rzeźni: anatomię Biomexów możemy poznać co do najdrobniejszych szczegółów (rozprysniętych na ulicach). W połączeniu z efektami dźwiękowymi i muzyką audio robi to niesamowite wrażenie.

Jak każda nowa gra produkt GT oferuje możliwość zabawy w sieci. Posiada też, stosunkowo rzadko pojawiającą się w strzelaninach, możliwość zapisania stanu rozgrywki. W sumie składa się to na całkiem niezłą całość. Nie jest to rewolucja, zwłaszcza jeśli porównamy ją z Syndicate Wars, ale gra się przyjemnie, a przecież o to chodzi.

BOORACK

Producent:
Mirage/GT Interactive

Dystrybutor:
GT Interactive

tel. (0044) 1712583791

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, DOS/
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2,
MYSZ

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32, Adlib

Cena: 25,00 GBP

Grudzień 1996

85

ność broni, w jakie wyposażymy nasze maszynki jest ograniczona tylko stanem lasy, przy czym ciężar kolejnych broni nie wpływa spowalniająco na czołgi. W trakcie zabijania nie spodobała mi się tylko jedna rzecz: w danym czołgu nie można zainstalować dwóch egzemplarzy tej samej broni. Istotną zaletą jest natomiast spora ilość wszelkiej maści dział, rakiet, min i bomb o różnicowanym charakterze działania i efektach, jakie wywołują.

Grafika Bedlam stoi na wysokim poziomie. Rozdzielczość VGA powoduje, że wszelkie efekty specjalne oraz komputerowi przeciwnicy wyglądają bardzo przyjemnie. Nawet elementy czysto



Powtórka z wojny secesyjnej

Twórcy serii Battleground nie próżniają z podziwu godną regularnością bombardują nas kolejnymi odcinkami swego dzieła. Po Ardenach, Gettysburgu i Waterloo przyszła pora na bitwę pod Shiloh. Tu mała dygresja - czy naprawdę w historii ludzkości było tak mało wielkich bitew, że trzeba było znów powracać w czasy wojny secesyjnej? Z całym szacunkiem, ale ja wolabym jednak zamiast po raz kolejny wcielać się w dowódców Konfederacji Unii sprawdzić swe siły np. w jednej ze słynnych bitew starożytności, albo walczyć podczas wojny trzydziestoletniej... Dlatego do Battleground: Shiloh od razu podszedłem pewnym sceptycyzmem.

Ardenami i Gettysburgiem byłem zachwycony (czemu dałem wyraz w recenzjach). Waterloo też w sumie było niezłe, ale mój zapał zaczynał już słabnąć. Shiloh zaś po prostu Gettysburg, tyle że dziejący się w innym miejscu i innym (aczkolwiek) czasie. Tzn. engine gry nie uległ praktycznie żadnej zmianie - widać Gettysburg był szczytem możliwości programistów Talon Software. Wszystkie zmiany po Gettysburgu odcinki Battleground to już tylko podmienianie mapy i biorących udział w bitwie jednostek, plus jakieś kosmetyczne zmiany, nie mające raczej istotnego wpływu na przebieg gry. Dlatego opisując Shiloh nie mogę pominąć nic ponad to, co już napisałem: o dobrej jakości mapy, z możliwością przedstawienia jej w dwóch lub trzech planach (dwuwymiarową mogę wskazać tylko tym, którzy tęsknią za grami strategicznymi z czasów Spectruma i C-64). W heks jest zilustrowany fotografią tego terenu (odrębna fotografia dla każdego heksa - to nadal robi na mnie wrażenie!). Bardzo staranna grafika - ale to standard dla serii Battleground i byłbym



niemile zaskoczony, gdyby było inaczej. Piękna oprawa dźwiękowa, duża ilość szczegółów historycznych i sekwencji wideo (naturalnie pochodzących z odpowiednich filmów - bo skąd?) - zajmuje to około 200 mega na kompaktce. Do dyspozycji mamy 4 moduły scenariuszy: - Assault on Sherman - The Hornet Nest - Pittsburg Landing - Complete Battle of Shiloh, w skład których wchodzi 13 misji, tak historycznych jak i tych, którym mottem jest "a co by było gdyby...". Dodatkowo na kompaktce znajdziecie jeszcze dwa bonusowe moduły ze scenariuszami (Battle of Prairie Grove i Battle of Wilson's Creek). Rzecz jasna możemy walczyć po stronie tak Północy jak i Południa. Akcja jak zawsze rozgrywa się w turach (tradycyjnie podzielonych na pod-tury ruchu, ognia,

"Kolejny gra z serii Battleground. Tym razem krwawa jatka pod Shiloh. Dobre... ale niestety nie ponad to."

itp.), a poziom inteligencji komputerowego przeciwnika może być wzorem dla twórców konkurencyjnych gier strategicznych. Standardowo mamy do dyspozycji on-line-help i potężną ilość ikon sterujących.



Opanowanie obsługi nie powinno sprawić najmniejszego kłopotu nawet komuś, kto po raz pierwszy styka się z grą z tego cyklu (o ile osobnik taki jest ograny w rozmaitych Panzer Generalach). Można grać przez sieć i przez modem. No i to jest wszystko co mam do powiedzenia na temat tej gry. I teraz pojawia się mały zgryz - Gettysburgowi dałem bardzo wysoką ocenę, a skoro Shiloh niewiele odbiega od tamtej gry, to jej ocena powinna wyglądać podobnie. Ale - nie. Gettysburg był dla mnie nowością, wydarzeniem, hitem miesiąca. W międzyczasie upłynęło jednak trochę czasu, a mój apetyt, zaostrożony wcześniejszymi Battlegroundami, znacznie wzrósł. Miałem cichą nadzieję, że każda gra

będzie lepsza od poprzedniej. A tu niestety doczekałem się czegoś, co podejrzenie przypomina mi "jesiotra drugiej świeżości" ("Mistrz i Małgorzata" rulez!). Niby wszystko jest Ok, jest czym cieszyć oczy i zamęczać mózg... ale to już nie to. Shiloh więc zasługuje na miano gry dobrej ale nie porywającej. Martwię się słabnącą formą ludzi z Talon Soft - mam wrażenie, że zaczyna brakować im inwencji. Obym się mylił... ale jeśli za miesiąc czy dwa zobaczę np. Battleground Bull Run (czy też inną wariację na temat wojny secesyjnej), to nie



chęć za siebie - zrobię taki rajd na siedzibę Talon Software, że generał Sherman (gdyby biedaczek jeszcze żył) zzieleniałby z zazdrości. Shiloh polecam tylko zaawansowanym fanom strategii, szczególnie zaś tym, którzy czuli niedosyt grania po ukończeniu Gettysburga. Wszyscy inni mogą pograć sobie w M.A.X.a czy choć Steel Panther 2 (oh my Good, jest w końcu druga część mojej UKOCHANEJ gry!!!) i niewiele na tym stracą, a być może nawet zyskają.

MAC ABRA

Ps. Dwudniowa bitwa pod Shiloh (6-7.04.1862) "zaowocowała" 20,000 ofiar... Ps2. Wykrakałem: jest już Battleground: Antietam (znów wojna secesyjna!). No to poleje się krew programistów!!!

Producent:

Talon Soft/Empire

Dystrybutor:

Marksoft

tel. (022) 6639390

Minimalna konfiguracja:

486DX/50, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z MS Windows

Cena: 122,00 zł

Po lewej:

To co widzimy na ekranach naszych monitorów nie odbiega jakością od poprzednich części serii Battleground.

Upiorny bilard



Po prawej:

Stoły a na stołach zabawa, której nie zwykliśmy kojarzyć ze zwykłymi pinballami. Ale kto powiedział, że Creep Night to zwykła gra? Czy pierwszy rzut oka na obrazki nie wskazuje na to? No to uruchomcie program z naszej płytki.

Firmy Sierra i jej osiągnięć przedstawiać nie muszę (i nie zamierzam). W dziedzinie "bilardologii" wszyscy znają przecież sierrowski 3D Ultra Pinball, który jest po dzień dzisiejszy najlepiej sprzedającym się komputerowym pinbałem na świecie. Programiści Sierry poszli za ciosem i na typowo amerykańskie święto - Halloween - wypuścili utrzymany w odpowiednim klimacie kolejny klon ich megahitu, czyli trójwymiarowy pinball z podtytułem CREEP NIGHT, co po "polskiemu" można przetłumaczyć jako Upiorna Noc.

Rozumiecie więc już, że tytuł nie jest taką super - skróciwą recenzją tego programu, a tylko "twórczym nawiązaniem do tytułu". Sam pinball wygląda bowiem całkiem zachęcająco. Rzecz jasna dziś już trójwymiarowe bilardy nie powodują opadnięcia szczęk u graczy, jak to było ongiś, ale są zawsze czymś nieco odmiennym od do cna już przeżutych i wyeksploatowanych pinballi 2D. Creep Night to ponure (ale bez przesady) zamczysko opalone przez duchy, demony, zjawy, upiory, zombie, gremliny, gargoyles i mnóstwo innych potępięcych kreatur. Creep Night to 4 piekielnie ładnie zaprojektowane stoły: The Castle (Zamek duchów), The Tower (Wieża strachu), The Dungeon (Ponure lochy) i ... The Final Conflagration (tzn. Totalna Pożoga). Grafika of course jest w SVGA i całoekranowa. Rzecz jasna utrzymana jest w odpowiednio mrocznym klimacie - wicie: kamień nagrobny jako wyświetlacz, trupie czachy, cmentarne krzyże, pokrzywione drzewa. Gdybym miał się czegoś czepić... no, może przydałoby się nieco powiększyć stoły? W ogóle gdyby tak zlikwidować bumpery to na pierwszy strzał oka powiedziałabym, że mam przed sobą nieźle zrobioną grę RPG z trójwymiarową grafiką! (He, wiadomo - Sierra!). Dziesiątki efektownych animacji (łącznie z morfingiem!) umilają nam turlanie bili po stole, niekiedy nawet odciągając wzrok gracza od kulki - bo co tam stracona jedna kolejka, skoro tam w rogu dzieje się coś tak "horrorowego"! Mamy też ruchome cele do

ustrzelenia i tony bonusów (extra - balle, hidden - party, multi - balle... zresztą niewątpliwie znaczą te atrakcje). Oprawa dźwiękowa koncentruje się na podkreśleniu upiorności rozgrywki, stąd delikatna, ukryta w tle, tajemnicza muzyka i cały festiwal potępięcych jęków, stęków, krzyków, ryków, śmiechu, plus naturalnie tradycyjne efekty towarzyszące grze w mechaniczny bilard. Co młodszym odbiorcom, którzy siadają do gry po zapadnięciu zmierzchu, efekty dźwiękowe powinny dokonać transformacji ich fryzury w punkowskiego "irokeza" (A co z łysymi? Im się skóra na głasy pomarszczy!). W Creep Night może grać do 4 graczy na raz (tzn. każdy ma swoją kolejkę). Nieco niestandardowo wygląda obsługa - przywykłem do kombinacji kursor (ew. Enter), Alt - Alt lub Shift-Shift. Tutaj zaś grę obsługujemy za pomocą kursor (strzałka w dół) - CTRL - Shift! Niby zmiana niewielka, ale przyzwyczajenie drugą naturą człowieka; moje paluchy stale bezwiednie przemieszczały się na Shifty i niejedną kulę musiałem odzłować zanim przywykłem do nowych klawiszy kontrolnych. Jeśli idzie o realizm gry to nie odbiega on w niczym od Słynnego Przodka, czyli 3D Ultra

Pinball, tzn. jest on wysoki (choć mimo wszystko mam jakieś "waty" jeśli idzie o zachowanie się kulki. Nie wiem czemu, ale czasem mam wrażenie, że ma ona niekiedy tendencję do lepienia się do ścian... Ale być może jest to wina wydzielanej przez duchy ektoplazmy?).

Podsumowanie: nieźła makabra... wprawdzie nie wiem czy jest to dobra gra pod choinkę (te klimaty...), ale w ogóle jest to dobra gra - dla każdego. Wesołych Świąt! (i to bynajmniej nie Halloween...)

UGLY JOE

Producent:

Dynamix/Sierra

Dystrybutor:

Sierra

tel. (0044) 1734303322

Minimalna konfiguracja:

486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z MS Windows

Cena:



Hippisi i faszysci

Producent: Haiku Studios/Philips Media • (0044) 1719113000

Co teraz robi Ritchie? Vob stoi z boku pokiereszowany, po ostatniej nocy nie ma już względów u Carmel, a więc wątpliwa staje się szansa na wygranie następnego wyścigu. Wygranie? Przeżycie. Tak, tak... Taka jest rzeczywistość społeczno-polityczna Scrapertown

Ten komputerowy komiks trudno połączyć z doznaniem towarzyszącym grzeczemu przeczuciu produkcji twórców Batmana czy Spidermana. Dla kogo grzeczne, dla tego grzeczne? - i tak za dużo było w nich seksu? krew lała się wiadrami? przemoc i stopy trupów były o lepsze z wymyślnymi metodami zadawania śmierci? Jeśli tak uważacie, to przygotujcie się na dzieło postrzelonych koderów z Haiku Studios odpowiedzialnych za zaistnienie na tym



świecie B.A.T. w dwóch odmianach - I i II.

Autorzy Demon Driver, produktu firmowanego przez Philipsa Media będącego tematem niniejszego tekstu,



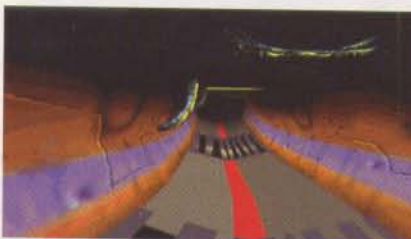
JANIS



stworzyli formułę gier komputerowych adekwatną do ich skomplikowanej i barwnej osobowości: należy, tak jak w tradycyjnej japońskiej sztuce poetyckiej (Haiku), wiązać ze sobą elementy perfidne pod względem twórczej i ekspresywnej wybujałości z oczywistością i prostotą świata matematycznego, mówi Herve Lange, szef Haiku. Jak powiedzieli tak zrobili - najpierw odlotowe MegaRace, a teraz rozedrgane emocjonalnie, klimatyczne Down in the Dumps.

Demon Driver również jest rozedrgany i klimatyczny. Jest to, trzymając się słów autorów, futurystyczna, komiksowo-filmowo-animowana gra wyścigowa z elementami przygodowymi. Wyścigi polegają na szaleniu pewnym pokręconym Vobsem, czymś co trudno

nazwać motocyklem, ale w naszej rzeczywistości nie ma na określenie tego wehikulu innego pojęcia. Rzecz w tym bowiem, że fabuła gry, co by przez to pojęcie nie rozumieć, dzieje się w przyszłości - co prawda, niezbyt odległej, ale wystarczająco "przemeblowanej", że trudno jest nam zrozumieć panujące tam obyczaje. "Przemeblowanie" polega na perwersyjności porządku społecznego. Jego wyższe sfery zamieszkują faszysci - bezwzględni antyhipisi, antyfemiści, głosiciele prawa krwi i męskości. Ritchie Black to gość, w którego postać się wcielasz. Ritchie, były policjant, ze ścieżków miejskich chciałby wstąpić w wyższe warstwy społeczne. Jest to możliwe tylko pod warunkiem zwycięskiego kroczenia przez





MALCOLM

poszczególne etapy, trasy i cykle wyścigów. Gra odnosi się do dwóch sezonów wyścigowych, podczas których jest do odbicia 17 szaleńczych gonitw w trzech mistrzostwach: Poziom Lewaków (The Fringer Level) rozgrywanej się w rzeczywistości kanałów i metra, Poziom Obdartusów (The Scrapertown Level), gdzie walczymy trochę mocniej w hierarchii społecznej, ale ciągle wśród tych, którzy chcą, ale nie mogą się dorobić (lokalacje są różnorodne - od terenu najbliższego "gleby" po rejony trochę wyżej położone); trzeci poziom to The Zeppelin Globe Level (czyli sfera elektroniczna, umiejscowiona wysoko w strukturze miasta). W końcu można zdobyć cenną nagrodę - Trofeum Morrisona, o którą walczymy w najwyższych rejonach miasta, w najdalszych kręgach sfery The Zeppelin Globe). Dobra, to by było tyle, jeśli chodzi o "wyścigowość" Demon Driver. Teraz o jego warstwie zbliżającej go do gry przygodowej. Otóż, tak jak we



współczesnych wielkich produkcjach software'owych, tak i tutaj każda akcja (czyli wyścig) poprzedzona jest daną opowieścią fabularną. A więc podczas przerw w meczach, Ritchie pnie się po drabinie społecznej nawiązując odpowiednie znajomości i "ustawiając" się do przyszłej walki na torze. Kontaktuje się przede wszystkim z przedstawicielkami płci pięknej, które również nie mają nic przeciwko powspinaniu się w hierarchii społecznej. Jak w grze przygodowej, postaci jest wiele, ich charaktery są bardzo barwne. Odpowiednia interakcja z nimi powoduje wywołanie określonego skutku: jeśli na przykład Ritchie prześpi się jednej nocy z Carmel, reprezentantką słynnej drużyny Sotto, której wpadł w oko po pierwszym wygranym wyścigu, a zabijana w nim po uszach Blondie dowie się o tym, to nasz bohater może liczyć na torze na krwawą zemstę tej, której złamał serce. Co się może prztrafić. No, co do tego chyba nikt nie ma wątpliwości - przecież mamy do czynienia z produktem stworzonym przez autorów Megarace! A więc podczas wyścigów można sobie do woli postrzelać, podłożyć nieprzyjacielowi minę, zastosować w stosunku do niego jakieś inne "urządzenia" jak "pozorne" okulary



sloneczne, które ... no właśnie to ma być niespodzianka. Zarówno wątek fabularny jak i wyścigowy Demon Driver są super! Jakich przeżyć estetycznych dostarcza nam gra? Jak już wspomniałem ma ona formę animowanego komiksu utrzymanego w stylu lat 70-tych. Jednak nie oczekujcie wciskania Wam kitu w postaci komputerowej wersji Batmana. Ludzie z Haiku to mistrzowie w grafice. I tak - mamy tu mnóstwo wymyślnie i bardzo ciekawie pod względem graficznym wykonanych pojazdów, jest trójwymiarowe, tekturowane otoczenie, różne kamery i kąty, z których oglądamy akcje. Program ma być wypuszczony w specjalnej wersji obsługującej kartę graficzną S3 Virge z akceleratorem, co gwarantuje dostęp do wszystkich najbardziej zaawansowanych kombinacji graficznych w Demon Driver nawet dla posiadaczy słabszych maszyn. Czekajmy na tego Demona. Nadchodzi. Wraz z nim nie przyjdzie apokalipsa, ale zabawa najwyższych lotów. Premiera zapowiadana jest na pierwszy kwartał przyszłego roku. Przygotowania są bardzo zaawansowane, o czym mieliśmy okazję przekonać się odpalając wersję gry, którą przedstawiła nam Andrea Simpson z Philipsa podczas ostatniego ECTS-u.



Bye, bye Quake!?

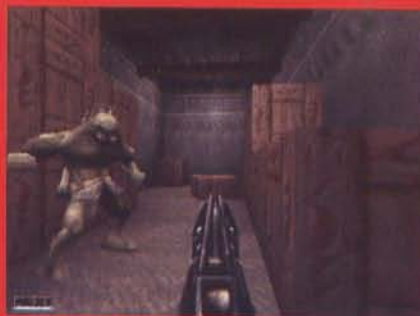
W PRODUKCJI

Producent: Epic Megagames • © (0044) 1202521011



Po prawej w głębi: niesamowite, to pierwsze słowa które cisną się na usta Komnaty tak dopracowane, że można cieszyć oczy bez końca, odkrywając kolejne szczegóły.

Czym jest i jak wygląda gra Quake tego chyba nie muszę mówić. Nie mam najmniejszej wątpliwości, że wśród czytelników CD-Action nie znajdzie się nikt, kto nie miałby styczności z tą grą i nie był pod jej wrażeniem. Nawet przeciwnicy Doomów muszą tu zamilknąć. Quake po prostu druzgocze wszystkie konkurencyjne gry z gatunku FPP (First Person Perspective) i szturmem wdziera się na szczyty list przebojów. Zdobył serca graczy na całym świecie. Jeszcze miesiąc czy dwa temu wydawało się, że jego pozycja na topie jest niezagrożona i że zapowiada się jego długoletnia kadencja na stanowisku Najwyższego Dostarczyciela Doomorozkoszy. Ale okazuje się, że dziś niczego nie można być pewnym, przynajmniej jeśli chodzi o gry komputerowe (jak powiedział Benjamin Franklin: "jedyna pewna na tym świecie rzecz to śmierć i podatki").



O to zaczęło być głośno o nowej (nowej? w produkcji jest już od dwóch lat!) jakości, tym razem wytworzonej przez firmę Epic Megagames; jej nazwa to UNREAL. Według szeptanych pogłosek Unreal ma być dla Quake'a tym, co Quake dla Doom'a: ma go po prostu pobić o jakieś dwie długości w każdej konkurencji! Szczególnie zaś pod względem grafiki. Wydaje się to nieprawdopodobne, ale popatrzcie sami na screeny! Czy widziecie te postacie? Tak, to nie są żadne rendery z intry! Tak mają wyglądać charaktery w grze! Wow!!! Czego by nie mówić w Quake'a postacie, choć zadziwiające, to jednak razili konsekwentnie pewną kanciastością. W Unreal są po prostu tak niesamowicie plastyczne, że aż strach i zdumienie bierze. A woda - widziecie wodę? Wyobraźcie sobie, jak będzie migotać, śląc "bliki" na pobliskie ściany. Czy można to w ogóle porównać z tą "plazmą" w Quake'u? Zresztą rozbudowane efekty świetlne (lightsourcing) mają być jednym z wielu potężnych atutów gry. A ta posępna ni to gotycka, ni to rodem z porządnej powieści fantasy grafika... po prostu mózg trzeszczy gdy się na to patrzy. W Unreal grać należy tylko i wyłącznie w trybie SVGA - gra została zresztą zoptymalizowana tak, by najlepiej działała w rozdzielczości 600x400, choć posiadacze odpowiednio napakowanych maszyn będą mogli cieszyć swe oczy dużo lepszymi trybami graficznymi. Program "chodzić" będzie wyłącznie pod Windows 95 (z wykorzystaniem Direct-X) oraz Windows

NT. Kilkadziesiąt leveli, mnóstwo rodzajów broni, setki alienów do eksterminacji, możliwość pływania i latania, granie w sieci i przez modem - to rozumie się samo przez się. Dźwięk ma być po prostu zabijający: włącznie z odgłosami kapiącej wody, skwierczących pochodni, a w czasie marszu słyszeć będziemy swoje kroki (a także kroki nadchodzących ofiar). O fabule nie wiadomo zbyt wiele - no ale nie ukrywajmy, że powód, dla którego zamieniamy w krwawą papkę kolejne hordy wrogów nie jest przecież specjalnie istotny. Zamieszczam w Internecie opinie beta-testerów są bardzo podobne - zasadniczo różnią się tylko ilością zachwytów (tzn. są tam recenzje entuzjastyczne, super-entuzjastyczne i hiper-entuzjastyczne). Nie mamy powodów by nie wierzyć ludziom, którzy zjedli żęby na testowaniu mnóstwa gier. Jeśli chwala - to musi być za co... Naturalnie każdy z graczy zastanawia się teraz, jaka konfiguracja będzie odpowiednia, by gra w Unreal nie przypominała slide'ów (czyli ciągu statycznych obrazków). Hm - trudno powiedzieć, ale mam straszne wrażenie, że P-120 z 16 Mb Ram to będzie taki redwo ledwo przyzwoita maszyna (nawet jeśli będzie to Pentium z MMX-em!). Pocieszające może być tylko to, że zanim gra ujrzy światło dzienne, to być może taki procesor nie będzie kosztował drożej niż dziś powiedzmy P-90 (oby). W każdym razie radzę Wam już dziś zacząć oszczędzać, by potem, przy wizycie u bogatszego kolegi, nie skrecało Was z zawiści, że nie możecie odpalić tego u siebie w domu. Oh my God - jaki to będzie CZAD!!!. Czyli co - bye bye Quake? Zapewne! Ale na razie nie radzę Wam wyrzucać tej gry do zrypu na śmietni - Unreal ma się pojawić w roku 1997. Ale kiedy - tego jeszcze nie skonkretyzowano. Tak więc Quake może jakiś czas spać spokojnie. Lecz zegar nieubłaganie odmierza już czas do premiery Unreal.

PETER PAN

Potęga ciemności

Witam wszystkich miłośników Gwiezdnej Sagi, a szczególnie gorąco zwolenników Ciemnej Strony Mocy. Oto przed tymi, którzy postanowili walczyć po stronie ciemności, w imię porządku i prawa, otwiera się powtórna szansa spełnienia życzeń imperatora. Do naszych rąk bowiem, ponownie został oddany sławetny symulator, jeszcze sławniejszego myśliwca Imperialnego, jakim jest Tie Fighter. Walczcie i zwyciężajcie, a Imperator nie oszczędzi Wam pochwał i odznaczeń.

Tie Fighter to drugi symulator LucasArts, osadzony w realiach świata Gwiezdných Wojen. Pierwszym z nich był X-Wing, który wyraźnie pod względem grafiki i animacji, ustępuje swojemu następcy. Tie Fighter został bardziej szczegółowo dopracowany, nie ujrzymy tutaj już tej skokowej animacji, jaką to mamy okazję oglądać w poprzedniku. Możliwości tego

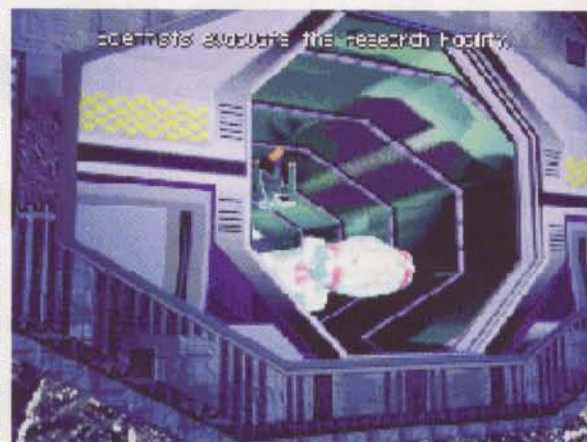


programu dwa lata temu były rewelacją, ale nawet dzisiaj jeśli nie robią one na nikim większego wrażenia, to nadal program ten ma swoich zagorzałych zwolenników. Dziś ma okazję zdobyć nowych, a to z racji pojawienia się na rynku serii starych przebojów, wydanych w nowej oprawie i po niezwykle atrakcyjnej cenie. W ramach tej serii, nad którą czuwa słynny Virgin, wydane zostały między innymi przeboje ze stajni LucasArts (na przykład Dark Forces - patrz listopadowy numer CD - ACTION). Oprócz wyżej wymienionych różnic między "gwiezdno - wojennymi - symulatorami" Tie Fighter jest wyraźnie łatwiejszy od poprzednika. Ta drobna korekta poprawiła grywalność programu, a co za tym idzie, sprawiła, że stał się on bardziej popularny. Jak ten problem będzie wyglądał w najnowszej produkcji, czyli X-Wing kontra Tie Fighter, nie wiadomo, pewne jest jednak, że będzie co podziwiać, a co - przekonamy się już wkrótce. Tymczasem zajrzyjmy do bazy imperium i zobaczmy, jakie możliwości daje nam służba po

tej stronie barykady. Już tradycyjnie zaczynamy od treningu - to żeby ustrzec się przed przypadkiem strzału samobójczej branki w czasie walki: nasi przełożeni nie będą zadowoleni z takich wygłupów, podobnie jak nasz szef, który ma bardzo skuteczny sposób na eliminowanie niekompetentnych podwładnych. Gdy już pocujemy się nieco pewniej, nadejdzie czas na misje szkoleniowe, gdzie poznamy smak walki, a gdy na nasz umysł opadnie ciemna mgła, oznaczać to będzie, że staliśmy się pełnoprawnymi sługami zła, a zatem należy wyruszyć do prawdziwej walki i pokazać wszystkim awanturnikom, kto tu rządzi. Przed nami siedem kampanii, z tym że początkowo dostępne są tylko cztery, wszystkie zaś są podzielone na misje o bardzo zróżnicowanych zadaniach, akcja potrafi wciągnąć już od pierwszych chwil. Przed każdą misją officer objaśni nam cel i sytuację strategiczną - jeśli czegoś nie zrozumiemy, możemy pytać o szczegóły. W każdej misji czekają na nas zadania główne, dodatkowe i specjalne, czasami nawet otrzymamy zlecenie od samego cesarza poprzez jego osobistego wysłannika. Podczas niektórych misji do naszej dyspozycji oddane będą lepsze pojazdy wyposażone w wyrzutnie, w takich przypadkach musimy dokonać wyboru uzbrojenia, które powinno dokładnie odpowiadać rodzajowi wykonywanej misji - to wymaga już pewnego doświadczenia i odpowiednich szlifów lotniczo-bojowych. Oczywiście, oprócz rakiet używać będziemy także, a może przede wszystkim, działek laserowych a także, od czasu do czasu, jonowych. W celowaniu pomoże nam komputer, ale rzecz jasna nie ściągnie on całego obowiązków z naszych barków, np. przy odpalaniu rakiet trzeba przytrzymać cel na celowniku do chwili, aż ten zostanie namierzony. Zdarzyć się może również, że to Ty zostaniesz namierzony - w takim przypadku możesz skorzystać z radia i np. wezwać pomoc, ponadto zwracaj uwagę na wiadomości, bo i Ty możesz zostać wezwany. Komputer pokładowy jest pomocny w wielu przypadkach - można w nim sprawdzić cel i dokonane postępy w danej misji.



skorzystać z mapy, sprawdzić zapisane wiadomości radiowe, dokonać przeglądu podzespołów pojazdu, zmienić konfigurację gry, przypomnieć sobie klawiszologię, która nawiasem mówiąc jest dość obszerna, a na koniec przejrzeć spis wszystkich rozkazów radiowych. Cóż można dodać? - zabawa jest doprawdy wyśmienita. Mimo że upłynęło już trochę czasu, podczas którego dokonał się olbrzymi skok technologiczny, gra nadal wciąga. Nie przeszkadza w tym wszechobecna "pikseloza", (brak jej



w trybie SVGA - w tej wersji jest dostępna taka opcja!) nieco sztywne jak na dzisiejsze czasy animacje oraz niezbyt efektowna muzyka. Wszystko to można wybaczyć, przecież rzecz nie w tym, aby narzekać i dać za wygraną, lecz walczyć w imieniu Imperium. Potęga ciemności tym razem jest po naszej stronie!

NIECH MOC BĘDZIE Z WAMI!!! - KIMKOLWIEK JESTEŚCIE

MR JEDI

Producent:
Lucas Arts/Virgin Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044)
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 6

Solucje

Broken Sword/ Circle of Blood

Akt 1: Paryż

1. Weź gazetę.
2. Idź do miejsca, gdzie trwają roboty drogowe.
3. Po wywiadzie z Rosso w kawiarni, porozmawiaj z fotografem, Nico.
4. Spytaj Nico o clowna i Plantarda (ofiara clowna) i poczekaj aż powie Ci wszystko i dostaniesz jej numer telefonu.
5. Idź do miejsca, w którym odbywają się roboty drogowe i daj robotnikowi gazetę.
6. Weź narzędzia ze skrzynki w namiocie.
7. Idź do alei po prawej stronie od placu koło kawiarni.
8. Użyj narzędzie na włązie kanalizacyjnym. Wejź do kanału.
9. Weź nos clowna z pierwszego ścieku.
10. Weź chusteczkę i kawałek materiału z drugiego ścieku.
11. Idź po drabinie na górę na podwórko.
12. Pokaż wizytówkę Rosso stróżowi.
13. Pokaż materiał stróżowi.
14. Spytaj stróża o marynarke.
15. Powiedz stróżowi "do widzenia" i idź z powrotem do miejsca, gdzie odbywają się roboty na drodze.
17. Zadzwoń do Nico i weź jej adres.
18. Idź na prawo od miejsca robót drogowych do mapy Paryża.
19. Jedź na Rue Jarry.
20. Porozmawiaj ze sprzedawczynią kwiatów w celu zlokalizowania, gdzie mieszka Nicole.
21. Sprawdź drzwi (są zamknięte), a następnie spytaj sprzedawczynię kwiatów o Nico jeszcze raz.
22. Idź do mieszkania Nico.
23. Pokaż Nico materiał i weź zdjęcie.
24. Pokaż jej nos clowna.
25. Jedź na Rive du Monde i pokaż zdjęcie sprzedawcy.
26. Spytaj go dokładnie (wielokrotnie) o clowna. Pokaż mu chusteczkę.
27. Opuść sprzedawcę (zabierając brzęczyk).
28. Zadzwoń do krawca Todryka i spytaj go o Khana (użyj foto-ikony).
29. Jedź do hotelu Ubu.
30. Spytaj Pierrmount o nią sama i pokaż zdjęcie.
31. Spróbuj wziąć klucz.
32. Spytaj Pierrmount o klucz.
33. Idź z Pierrmount, przystań blisko klucza.
34. Kiedy recepcjonista wychodzi, weź klucz.
35. Idź na górę. Użyj klucza na pierwszych drzwiach po prawej.
36. Otwórz okno i wyjdź przez nie.

37. Wejź do okna na prawo.
38. Spróbuj opuścić pokój przez drzwi.
39. Po tym jak zamachowiec wszedł i wyszedł, przeszukaj spodnie, które zostawił na łóżku, weź jego kartę identyfikacyjną i pustą paczkę zapalek.
40. Wyjdź z pokoju przez drzwi.
41. Spytaj recepcjonistę o sejf i pokaż mu kartę identyfikacyjną.
42. Pokaż kartę identyfikacyjną Pierrmount, a to pomoże wydostać manuskrypt z sejfu.
43. Idź znowu do pierwszego pokoju, wejź na parapet i spuść manuskrypt na ziemię.
44. Opuść pokój (będzie przeszukany przez Flapa i Guido).
45. Idź do alei z tyłu hotelu i weź manuskrypt.
46. Porozmawiaj z Nico o manuskrypcie.
47. Idź do mapy i idź do muzeum.
48. Zbadaj trójnog na środku pokoju.
49. Idź z powrotem do mieszkania Nico i powiedz jej, że jedziesz do Irlandii.
50. Idź na lotnisko, udaj się do Irlandii.

Akt 2. Irlandia

1. Porozmawiaj z Maguire o Peagram i wykopach.
2. Idź do MacDevitts.
3. Porozmawiaj z kłusownikiem Ronem, a potem powiedz mu "do widzenia".
4. Poczekaj aż Ron zostawi wyniki na stole, weź wyniki, gdy Ron kichnie - musisz być szybki.
5. Spytaj Seana Fitzgeralda o wykopy.
6. Spytaj Doyle'a o Peagramie, wykopy, Fitzgeraldzie, a potem zaproponuj mu piwo.
7. Spytaj go o Fitzgeralda.
8. Podczas gdy Doyle pije, weź ręcznik spod jego łokcia.
9. Spytaj znowu Fitzgeralda o wykopy.
10. Wyjdź na zewnątrz i znowu spytaj Maguire o Fitzgeralda.
11. Wejź z powrotem do środka i spytaj Fitzgeralda o wykopy, Peagramie oraz o klejnocie.
12. Spytaj o pakunek.
13. Kiedy Fitzgerald wyjdzie i Maguire "pęknie", wyjdź na zewnątrz.
14. Wylacz pompę do piwa wyrzucając widoczny przełącznik obok drzwi od pubu.
15. Spytaj Micka Leary, czy chce drinka - musisz skończyć to, co masz w szklance jeśli zamówisz coś wcześniej.
16. Pokaż mu kartę identyfikacyjną.
17. Użyj wyniki na wtyczce od zwywarki do szklanek.
18. Idź do piwnicy i odrygluj zasuwe przytrzymując drzwi od zapadni.
19. Idź z powrotem na ulicę i na zapadnie.
20. Wróć do piwnicy i zbierz klejnoty.

21. Włącz zawór i użyj go aby zmoczyć ręcznik.
22. Opuść pub i idź ścieżką do drzwi pałacu.
23. Powiedz farmerowi o porwanu Fitzgeralda.
24. Wejź na stóg siana.
25. Włóż narzędzie od kanalizacji w ścianę, kliknij na szczelinę na górze aby wspiąć się.
26. Zbliź się do kozła na prawo od koryta (klikając na drabince).
27. Jak tylko kozioł przewróci Cię, kliknij na cześć od pługa daleko na lewo.
28. Kiedy kozioł zostanie uwięziony, idź do drabinki i wejź do wykopu.
29. Weź trochę gipsu z worka.
30. Przesuń posążek z kamienia aby upadł na piasek, podnieś go aby odsłonić dziury.
31. Użyj gips na dziurach w piasku.
32. Użyj mokry ręcznik na gipsie w piasku (jeśli ręcznik jest suchy, wróć do piwnicy i zmocz go ponownie).
33. Weź gipsowy odlew i użyj go na dziurach w ścianie.
34. Wejź do tajemnego pomieszczenia.

Akt 3. Paryż

1. Pokaż Nico klejnot.
2. Wyjdź i udaj się na posterunek policji.
3. Spytaj Moue o Marquet.
4. Wyjdź i jedź do szpitala.
5. Spytaj recepcjonistkę o Marquet.
6. Pokaż jej kartę identyfikacyjną.
7. Porozmawiaj o siostrze Grendel aż da Ci odpowiednie wskazówki.
8. Idź dalej korytarzem.
9. Porozmawiaj ze sprzątaczem Samem, potem wylacz maszynę do czyszczenia.
10. Kiedy Sam odchodzi, idź do toalety i weź płaszcz Doktora.
11. Wróć do recepcji i porozmawiaj z facetem w drzwiach.
12. Idź z powrotem korytarzem do oddziału.
13. Spróbuj iść przez oddział.
14. Po tym, jak pacjent zatrzyma Cię, porozmawiaj z Benoit.
15. Daj mu pressure cuff, porozmawiaj o tym, i powiedz mu aby użył to na Eric Sopmash (ikona z prawej strony).
16. Idź do pokoju Marqueta i porozmawiaj z nim o wszystkim.
17. Idź do muzeum i porozmawiaj z Lobineau o manuskrypcie i nocy aż nie powie Ci o Hiszpanii.
18. Kiedy strażnik nie patrzy, otwórz okno, a kiedy on podejdzie aby je zamknąć, ukryj się w sarkofagu.
19. Kiedy zacznie się atak, popchnij totem na słupie.

Akt 4. Katakumby Mountfacuon

1. Porozmawiaj z zonglerem i spróbuj zonglować.
2. Porozmawiaj z żandarmem, pokaż mu czerwony nos.
3. Porozmawiaj z zonglerem i spróbuj zonglować jeszcze raz.
4. Kiedy zongler i żandarm wychodzą, użyj klucza od ścieku aby podnieść przykrywkę kanału i zejść poniżej ulicy.
5. Zbadaj luk.
6. Użyj klucza od ścieków aby wylamać

- dziurę w gipsie.
7. Pociągnij poziomicę.
8. Zbadaj mechanizm.
9. Wejdź na łódkę i przesun bum na prawostronną ścieżkę.
10. Opuść łańcuch.
11. Weź hak od łańcucha i przyłącz go do widocznego koła zębatego.
12. Wsiądź na łódkę i obróć kołowrót.
13. Wejdź do następnego pokoju.
14. Spójrz przez otwór w ścianie i zobaczysz spotkanie Templariuszy.
15. Zobacz przez otwór znowu, aby zobaczyć, że wychodzą.
16. Idź na dół.
17. Połóż trójnog na stojaku w środku koła.
18. Połóż klejnot na trójnogu.

Akt 5. Hiszpania

1. Użyj pressure cuff na węzu blisko okna, gdzie wchodzi do domu.
2. Wejdź do domu.
3. Idź przejściem na tył domu.
4. Kiedy psy wpędzą George'a z powrotem do kołu, kliknij na zbroję.
5. Idź na górę.
6. Porozmawiaj z hrabiną o wszystkim.
7. Weź Biblię na pulpicie.
8. Zbadaj burzliwy wzorec na pulpicie. Porozmawiaj o tym z hrabiną.
9. Porozmawiaj z hrabiną podczas gdy Lopes przynosi części.
10. Zagadka szachowa: białe kawałki mogą być umieszczone jedynie na środku kolumny.
11. Umieść czarnego króla w szachmacie.
12. Gonic na górę, skoczek w środku, Król poniżej skoczka.

Akt 6. Syria

1. Idź w górę schodami daleko na prawo.
2. Pokaż puste pudełko na zapalki sprzedawcy dywanów.
3. Kliknij na stopniu, aby iść w górę do klubu.
4. Spróbuj iść do toalety klubu Alamuta.
5. Przeczytaj znak.
6. Spytaj Ultara o znak.
7. Wróć znowu na główną ulicę.
8. Popatrz na i porozmawiaj z Arto - właścicielem stoiska z kebabami blisko schodów do sprzedawcy dywanów.
9. Porozmawiaj z Nejo o Arto.
10. Zaproponuj Nejo czerwoną kulę i wybierz "tak", kiedy spyta się, czy to miałeś na myśli.
11. Użyj zwrotu na Arto.
12. Wróć i porozmawiaj z Nejo.
13. Idź z powrotem do klubu i daj proszek do toalety dyrektorowi klubu.
14. Idź do toalety, odblokuj rolkę z ręcznikami i weź ręcznik.
15. Idź z powrotem na stoisko Nejo - teraz powinien on bawić się kulką.
16. Uderz kota, a następnie zadzwoń dzwonkiem na desce lady straganu.
17. Weź rozbita statuetka.
18. Użyj chusteczki na statuetce.
19. Porozmawiaj z Duane i sprzedaj mu statuetkę (dostajesz banknot 50-cio dolarowy).
20. Wróć do klubu i pokaż Ultarowi zdjęcie.
21. Porozmawiaj z Ultarem, aż nie zaoferuje, aby wziąć George na wzgórze Bull Head, daj mu banknot

- 50-cio dolarowy.
22. Spotkaj się z Ultarem przy ciężarówce i daj mu rolkę na ręczniki.
23. Użyj przyklej/ręcznik na szczelinie krawca klifu i zjeźdź w dół.
24. Zbadaj niszę w skale aż znajdziesz pierścień i popchnij go.
25. Zbadaj ciało Klausnera, spójrz na Baphometa i przeczytaj napis.
26. Nie oklamuj Khana.
27. Powiedz, że chcesz zginąć jak mężczyźni.
28. Kiedy zaoferuje Ci, aby ścisnąć Ci rękę, przystań na to, ale weź brzęczyk w momencie laski.
29. Kiedy upada, wyskocz z klifu.

Akt 7. Kościół Montfaucon.

1. Pokaż zbrukany kielich księdzu. Niech go wyczyści.
2. Zbadaj grobowiec na prawo, na przeciwko tylnej ściany.
3. Znajdź zwój w rece statuetki.
4. Użyj soczewki na zwoju.
5. Porozmawiaj z księdzem znowu aby odzyskać kielich.
6. Idź do muzeum znowu i porozmawiaj z Lobineau o Baphomet.
7. Idź tam, gdzie jest Baphomet na mapie Paryża.

Akt 8. Wykop w Institut Nerval

1. Idź na dół do lobby.
2. Kliknij na drzwi po prawej stronie (toaleta).
3. Spytaj strażnika o klucze.
4. Użyj kluczy na drzwi toalety.
5. Weź mydło ze zlewu.
6. Użyj kluczy na mydło, aby zrobić odcisk kluczy do drzwi od wykopu.
7. Użyj gipsu na mydło.
8. Użyj mydło na kranie od wody aby zamoczyć gips i zrobić kopię klucza od wykopu.
9. Idź z powrotem do lobby i oddaj klucz strażnikowi.
10. Idź na zewnątrz i spróbuj użyć gipsowy klucz na garnku malarza.
11. Idź z powrotem do lobby i zadzwoń do Nico.
12. Idź z powrotem i porozmawiaj z malarzem o telefonie.
13. Zamocz klucz gipsowy w garnku z farbą, aby wyglądał jak prawdziwy.
14. Idź z powrotem do lobby i zbadaj termostat na lewej ścianie.
15. Spytaj strażnika o termostat.
16. Kliknij na termostacie, przełącz go na zimny. Strażnik wtedy włoży swoje rękawiczki.
17. Weź klucze od strażnika.
18. Użyj pomalowany klucz na kluczach, aby wymienić go na "prawdziwy" klucz od wykopalisk.
19. Oddaj klucz strażnikowi (nie rozpozna, że ma w rękę podróbkę, ponieważ ma założone rękawiczki).
20. Spróbuj klucza na drzwiach po lewej stronie.
21. Zadzwoń jeszcze raz do Nico i poczekaj.
22. Wróć do lobby i użyj klucz do wykopalisk na drzwi po lewej stronie, aby wejść do pokoju od wykopalisk.
23. Użyj wypolerowanego kielicha na

- lacie na niższym poziomie aby zobaczyć anatormorficzną projekcję.
24. To posyła Cię z powrotem do mieszkania Nico.
25. Teraz masz znowu dostęp do Hiszpanii na mapie Europy; jedź tam.

Akt 9. Hiszpania

1. Weź lustro z pokoju komunalnego.
2. Porozmawiaj z hrabiną.
3. Idź do mauzoleum i zbadaj świecę.
4. Użyj hak okna aby zamknąć okno.
5. Użyj chusteczki na haku i zapal ją świecą z pulpitu (lewa świeca, kliknij na jej dolną połowę).
6. Zapal dużą świecę zapaloną chusteczką, aby zdobyć kamienny klucz.
7. Weź Biblię.
8. Daj Biblię hrabinie i pokaż jej komentarze.
9. Porozmawiaj z Lopezem o szybach i gdzie je można znaleźć.
10. Weź leszczynową gałązkę z drzewa przez okno od pokoju komunalnego i pokaż ją Lopezowi.
11. Zbadaj głowy lwów i popchnij ząb.
12. NATYCHMIAST ODSUŃ SIĘ (kliknij na lewą część ekranu).
13. Zbadaj widoczną ścianę.
14. Użyj lustra na snopie światła słonecznego nadchodzącego z szybu, aby oświetlić dziurkę na klucz w ścianie.
15. Zlokalizuj dziurkę od klucza dotykając tajemnicze drzwi jeszcze raz, a następnie użyj klucza kamiennego na drzwiach.
16. Po powrocie do Nico, George idzie na lotnisko i idź do Bannockburn.

Akt 10. Pociąg

1. Spóbnij opuścić przedział, aby zmusić strażnika do wizyt.
2. Opuść przedział i skieruj się korytarzem na lewo.
3. Po spotkaniu z Guido, idź tak daleko jak możesz.
4. Po tym, jak George dowie się, że w pociągu jest Eklund, wróć do swojego przedziału.
5. Idź do drugiego przedziału i porozmawiaj z Geordie po lewej stronie.
6. Otwórz okno i wdrap się.
7. Skieruj się na prawo wzdłuż dachu.
8. Otwórz wagon bagażowy.
9. Kiedy Guido jest wyrzucony z pociągu, pociągnij przewód od hamulców (na lewej ścianie).
10. Spróbuj opuścić wagon.
11. Po rozmowie z Nico, opuść wagon.

Akt 11. Szkocja

1. W wieży kościelnej włacz dźwignię w mechanizmie kołowym, aby je złamać.
2. Weź koło zębate i wrzuciono.
3. Zbadaj gruz aż znajdziesz drugie koło zębate.
4. Użyj obydwu kół, potem podnieś demona.
5. Wejdź do krypty i idź daleko do końca.
6. Aby udaremnąć plan wielkiego mistrza, zabierz SZYBKO pochodnię i rzuć ją na proch.

Relacja na gorąco z



Zapowiadane na 9-10 listopada party pod tajemniczą nazwą "Gravity" mamy już za sobą. Zorganizowany w Opolu zlot miał być najlepszą tego rodzaju imprezą w Polsce. Podkreślam słowo "miał" - ponieważ efekt końcowy znacząco różnił się z początkowymi obietnicami. Zaczniemy jednak od początku. Miesiąc przed imprezą grupa organizująca party (czyli Anadune) przygotowała eleganckie zaproszenie (chwała im za to!). Był to samowykonujący się plik (inwintro) z którego można było dowiedzieć się wszystkich szczegółów dotyczących imprezy (gdzie, kiedy, kto sponsoruje i łopatologiczne wytłumaczonego sposobu dotarcia do samego party-place). Organizatorzy obiecywali wspaniałą zabawę, wiele crazy-compotów, kupę nagród. Mówiąc krótko miało być "super, hiper, alleluja odlotowo". W końcu nadszedł ten oczekiwany dzień - po wpłaceniu 25 zł można było cieszyć się imprezą. Atrakcji było niemało (choć spodziewałem się więcej): jak zwykle Root urządził Mangaroom, gdzie non-stop pokazywał japońskie bajki (wszystkim tym,

k którzy jeszcze nie mieli do czynienia z Mangą serdecznie polecam), poza tym Norby przygotował "Playstation zone", dzięki czemu każdy zainteresowany mógł przekonać się o możliwościach konsoli Sony, trzaskając się w "Tekkena" bądź ścigając po futurystycznych torach "Wipeouta". Przewidziano też kilka konkursów (prowadzonych przez dziennikarza z RMF), jednak złe nagłośnienie tak ogromnej sali jaką jest hala Gwardii psuło całą zabawę. W wydzielonej części sali firma Optimus prezentowała najnowsze oprogramowanie i gry, których jest oficjalnym dystrybutorem na Polskę, jednocześnie ukazując olbrzymie możliwości obliczeniowe swoich maszyn. Kto chciał miał okazję obejrzeć na bigscreenie antologię dem na przestrzeni ostatnich pięciu lat a także filmy video przedstawiające możliwości programów typu Lightwave, 3D Studio. Na głodnych i spragnionych czekał całodobowy barek. Brzmi to całkiem niezłe, ale zabrakło mi koncertów, które do tej pory gościły na tego typu imprezach.

O godzinie 18:00 rozpoczęły się competitions, więc wszyscy partowicze (a było ich około 500, z czego większość to "tubyłcy") zgromadzili się w głównej sali. Jako pierwszy odbył się tradycyjnie music competition. Do konkursu wyselekcjonowano 9 modułów 4 kanałowych i 10 multichanelów. Poziom prac świadczył o dużym postępie polskich muzyków. Nie można było narzekać na brak różnorodności i oryginalności tematów... przez konkurs przewinęły się kawałki techno, disco, reggae, jazz-blues, rock, hard-core a także utwory ludowe (np.: SZMONCES autorstwa Barteska nawiązywał do muzyki żydowskiej). Ostatecznie zwycięzcami okazali się KeyG (format 4-kanały) i Dan (Multichanel). Zaraz po muzyce pokazywane były grafiki i raytracingi. Tu też poziom wysoki, szkoda tylko, że prac było tak niewiele (zaledwie kilkanaście). Najlepszą grafikę spłodził Lazur natomiast Ray-compo wygrał Piotr Kuźnicki.

Intro-compo przebiegało bez większych emocji, choć i tam znalazły się smaczki przypominające poziomem światowe produkcje.

W końcu nadszedł ten oczekiwany moment! Nastąpił punkt kulminacyjny party:

DEMO COMPETITION!!!

Jako pierwsze pokazano produkcje na Amigę... no cóż, całkiem niezłe, lecz zdawać by się mogło, że nasza amigowska scena zatrzymała się na pewnym określonym poziomie i nie przejawia chęci wymyślenia nowych efektów. Polskie produkcje ograniczały się jedynie do powielania efektów z innych, zachodnich demek, toteż oglądaliśmy nie kończące się pasmo cieniowanych env'em torusów (tudzież innych kulek),

GRAVITY '96

bumpów i tunelów. Jeżeli chodzi o dema pecetowe to rzecz miała się trochę lepiej. Niestety, z żalem przyznaje, że niewielu twórców chciało się pochwalić swoimi umiejętnościami... Na konkurs dostarczono zaledwie cztery dema. Najlepszą okazała się produkcja grupy Pulse, ale warto zwrócić też uwagę na demko grupy Exmortis (drugie miejsce), w którym wielbiciel Quake'a znajdą coś ciekawego dla siebie :-)

Następnego dnia (w niedzielę rano, ok. 6:00) zostały ogłoszone wyniki. W tym miejscu wyszło na jaw, że nagrody nie są tak wartościowe jak obiecano w zaproszeniu, można by rzec, że były po prostu w dużej części żenujące. Moim osobistym zdaniem sponsorzy imprezy (Optimus, Sharp, RMF FM Opole) potraktowali imprezę bardzo ulgowo (wręcz niepoważnie). Ufundowane nagrody to w większości gry z roku... 1990! (Bądź pakiety jeszcze starszych rupieci), pudełka na dyskietki 5,25 (???), mikrofony (uszkodzone! sic!) i koszulki z nadrukami. Mogę w tym momencie bez ogródek stwierdzić, że nasza redakcja ufundowała najciekawszą

i najbardziej wartościową nagrodę w postaci pięciu półrocznych prenumerat CD-ACTION. Brak nagród pieniężnych organizatorzy tradycyjnie tłumaczyli mizerną frekwencją (pieniądze miały być fundowane z biletów wstępu). Po odliczeniu kosztów wynajmu hali i systemu nagłośnieniowego okazało się, że brakuje już pieniędzy na cokolwiek innego. Więcej szczegółów na ten temat mamy nadzieję dowiedzieć się z party-raportu jaki szykują sami organizatorzy do następnego numeru naszego pisma. Tak czy siak - wtopa na całego!

Około godziny 8:00 impreza wyraźnie zmierzała ku końcowi. Powoli hala pustoszała, ludzie rozjeżdżali się do domów, by szykować się powoli do największej imprezy scenowej, mianowicie do THE PARTY (Dania).

Mam bardzo mieszane odczucia oceniając "Gravity". Z jednej strony należą się duże brawa dla Anadune, za to że podjęli się tak trudnego zadania, jakim jest organizacja party. Cieszy też fakt, że uniknęli błędów i zamieszania jakie miały miejsce na

poprzednich tego rodzaju imprezach. Same competitions przebiegały sprawnie, jedno za drugim i bez żadnych opóźnień. Bez problemów też udostępniono cały stuff wraz z pełną listą wyników (w postaci pliku tekstowego). Jednak z drugiej strony brak wartościowych nagród psuje całe wrażenie party i niewątpliwie zmniejsza motywację scenowców do dalszej wyćżonej rywalizacji (scena sceną, a żyć z czegoś trzeba; w końcu dobre demo robi się przez parę miesięcy).

Jest to już trzeci zlot, na którym wystąpiły takie problemy. Należy więc się spodziewać w najbliższym czasie bessy scenowej. Imprezy staną się mniej popularne, a ludzie do tej pory tworzący znakomite dema dla chwały i czystego sportu (plus ewentualne nagrody na party) będą szukać atrakcyjniejszych sposobów zarobkowania... Tym mało optymistycznym akcentem, chciałbym zakończyć to sprawozdanie.

SCORPIK

A oto pełna lista zwycięzców:

OFICJALNE WYNIKI PARTY (dla PC)

= PC DEMO =

1. BALANCE PULSE	138
2. VITAMINE666 EXMORTIS	125
3. BLUE FLU	59
4. HOPE	47

= PC INTRO COMPO =

1. EXTERMINATION	98
2. NONE	78
3. SCAR	63

= PC 4K =

1. AMBUSH	50
2. ANIMAL	44
3. BLUE	43

= GRAPHICS =

1. SMOK by lazur himself	42
2. ShoeMan iff	24
3. MERMAID GIF	23
4. KRAINA 1 IFF	14
5. DAEMON GIF	13
6. Jealos woman iff	13
7. Model pic	13

= TRACE COMPO =

1. Tower	24
2. Where Is The Truth	14
3. TowerCity	13

= MULTI CHANNEL =

1. BRAINWAV by DAN	35
2. RIDE by XTD	32
3. SZMONCES by BARTESEK	30

= 4 CHANNEL =

1. moment of mental aberration by keyG	67
2. future by red bull from ghotic	52
3. pump the plastic by dr bul from agony	25
4. purgatory by fml from erotic design	22

8 sposobów na "życie"

Death Rally

Remedy/Apogee/GT



Wpisz podczas wyścigu:

- DRUB** - odporność na uszkodzenia
- DREAD** - nieograniczona ilość amunicji
- DRAG** - nieograniczone turbo
- DRINK** - paliwo rakietowe
- DRUG** - uwaga, grzybki halucynogenne!

Gdy jesteś w menu, wpisz:

- DROOL** - dostaniesz 500000\$
- DRAW** - dostaniesz 1000\$
- DROP** - tracisz 10 punktów
- DRIVE** - dostaniesz 10 punktów (tylko pełna wersja)

War Wind

SSI

Tylko w pełnej wersji

Wciśnij klawisz ENTER, i wpisz:

- !the sun also rises** - wyłączenie opcji Fog of War!
- golden boy** - dostaniesz 5000 zasobów (resources)



Tracer

7th Level



Tracer

- CTRL-SHIFT-V** - wyłączenie wirusa
- CTRL-SHIFT-G-#** - skok do poziomu (gdzie # nr. poziomu)

Chaos Overlords

New World Computing

Jako imię gracza (gdy rozpoczynasz nową grę) podaj:

- SMGHUBBLE** - zobaczysz wszystkich bandziorów w każdym z sektorów
- SMGMILD** - każdy najemnik jest w pełni uzdrowiony



Settlers 2

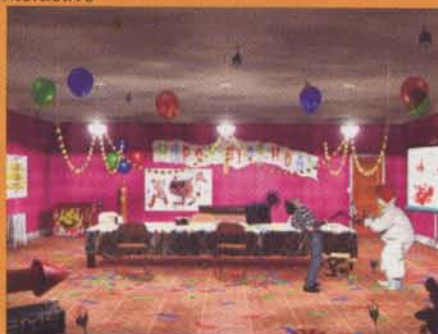
Blue Byte



THUNDER co pozwoli wznieść dowolny budynek. Kiedy masz wpisany ten kod, to zobaczysz wykrzyknik. Wciśnij **alt-F7** by wyświetlić mapę.

Harvester

DigiFX/Virgin Interactive



W trakcie gry wpisz:

- BRUCE** - jesteś bogiem
- NICK** - full Health
- MURDERER** - ekstra broń
- SON OF SAM** - ekstra przedmioty
- DUSTIN** - skocz się do pierwszego poziomu
- BOSTON STRANGLER** - skocz do drugiego poziomu
- HELTER SKELTER** - skocz do trzeciego poziomu
- CHARLES MANSON** - skocz do ostatniego poziomu

Gender Wars

SCI



Nagraj stan gry jako **BUY A PLAYSTATION**, a dostaniesz nieśmiertelność oraz nieograniczone zasoby amunicji.

Quake

ID Software



Kilka dodatkowych ułatwień.

- IMPULSE 255** - Tryb Quad Damage
- NOCLIP** - można przechodzić przez ściany
- MAP E1M#** - skocz do poziomu nr#
- GIVE HEALTH ###** - więcej energii (max. 999)

Zaprenumeruj CD ACTION!!!

W każdym numerze **2** kompakty.

Dodatkowo jeszcze jedna płyta CD ROM.*

Tak, tak to nie pomyłka.

Zaoszczędzisz wiele czasu i pieniędzy.

Teraz przelicz, ile kompaktów otrzymasz od nas, ile dziesiątków gigabajtów programów poznasz. Wybór należy do Ciebie.

Masz również okazję wygrać jeden z atrakcyjnych prezentów od redakcji.

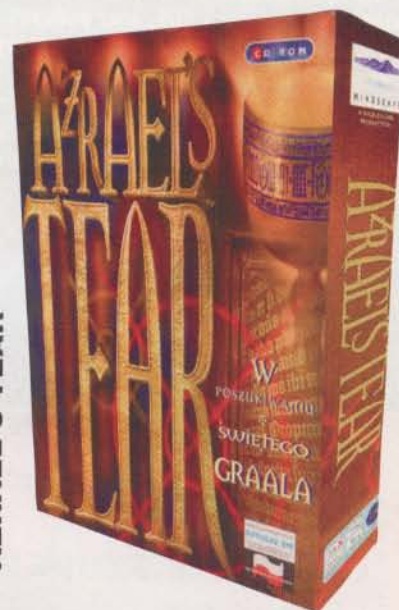
Podaj choć jeden powód, by nie wykorzystać tej bombowej oferty.

* dla osób podejmujących prenumeratę dwunastomiesięczną.

Ponownie, jak w poprzednich numerach, również i tym razem wśród prenumeratorów naszych obydwu tytułów: CD Action i PC Shareware wylosowaliśmy specjalne prezenty od redakcji. W przyszłym miesiącu możesz tu znaleźć prezent dla siebie.



"THE INTERACTIVE
OLD TESTAMENT"



"AZRAEL'S TEAR"

Chcemy wysłać przekazy na prenumeratę PC Shareware i CD-Action z cenami umieszczonymi na przekazach od numeru 508

Zamawiam prenumeratę miesięcznika		Zamawiam prenumeratę miesięcznika		Zamawiam prenumeratę miesięcznika	
PC SHAREWARE		PC SHAREWARE		PC SHAREWARE	
od miesiąca		od miesiąca		od miesiąca	
☐ sześć numerów	36,00zł	☐ sześć numerów	36,00zł	☐ sześć numerów	36,00zł
Zamawiam prenumeratę miesięcznika		Zamawiam prenumeratę miesięcznika		Zamawiam prenumeratę miesięcznika	
od miesiąca		od miesiąca		od miesiąca	
☐ trzy numery	38,85zł	☐ trzy numery	38,85zł	☐ trzy numery	38,85zł
☐ sześć numerów	77,70zł	☐ sześć numerów	77,70zł	☐ sześć numerów	77,70zł
☐ dwanaście numerów	155,40zł*	☐ dwanaście numerów	155,40zł*	☐ dwanaście numerów	155,40zł*
☐ numery archiwalne		☐ numery archiwalne		☐ numery archiwalne	
raz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD		* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD		* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD	
..... podpis zamawiającego		 podpis zamawiającego		 podpis zamawiającego	

Instrukcja obsługi Cover Menu

Płyta CD zawierająca programy działające pod kontrolą systemu operacyjnego DOS została wyposażona w specjalnie w tym celu stworzony system menu. Poniżej podajemy w punktach sposób postępowania z płytą CD Action dla DOS'a.

1. Włóż płytę do napędu.
2. Wpisz D: po czym wciśnij ENTER; gdzie D oznacza symbol, pod którym został zainstalowany CD ROM.
3. Jeżeli Twój komputer jest wyposażony w co najmniej 4 MB pamięci RAM i kartę graficzną obsługującą standard VESA, wpisz start.exe ENTER, w przeciwnym razie start.exe low ENTER.
4. Teraz należy wybrać kategorię tematyczną spośród wymienionych (Gry, Programy, Scena, Shareware).
5. Zostanie wyświetlona lista programów należących do wybranej kategorii. Za pomocą strzałek znajdujących się u góry i u dołu listy przewijamy ją, wciśnięcie klawisza ENTER lub kliknięcie myszką, gdy podświetlony jest któryś z programów powoduje uruchomienie go lub rozpoczęcie instalacji.
6. Wyjście z programu następuje po kilkakrotnym wciśnięciu klawisza ESCAPE.

Uwaga. Dla systemu Windows 95 nie jest wskazane uruchamianie menu w trybie sesji DOS, lecz podczas startu systemu przytrzymać klawisz F8 i z listy dostępnych opcji wybrać "Tylko wiersz poleceń" lub "Poprzednia wersja systemu MS DOS". Proszę zwrócić uwagę na to, czy w systemie DOS zainstalowany jest sterownik CD ROMu (przy instalacji Windows 95 automatycznie dodawane są tylko polecenia ładowania sterownika do plików startowych tego systemu).

Cover dysk CD Action zawierający programy przeznaczone do pracy w środowisku Windows i Windows 95 został wyposażony w niezwykle proste menu startowe, pozwalające na przeglądanie, instalację lub uruchamianie wspomnianych aplikacji bezpośrednio z płyty. Poniżej zamieszczamy wskazówki dotycząc sposobu użytkowania płyty.

1. Włóż płytę CD Action zawierającą programy dla Windows i Windows 95 do napędu.
2. Uruchom menedżera plików (Windows 3.x), eksploratora (Windows 95) lub inny program zarządzający systemem plików i odszukaj symbol, pod którym zainstalowany jest Twój CD ROM.
3. Wyświetl listę plików znajdujących się na kompakcie.
4. Odszukaj zbiór start.exe i uruchom go.
5. Pojawi się okno, w którym u góry znajdują się klawisze symbolizujące podział programów na grupy tematyczne: Programy użytkowe, Gry, Shareware i Extras. Kliknięcie na jednej z nich powoduje wybór odpowiedniej grupy tematycznej.
6. Z listy programów należących do danej grupy wybierz interesującą Cię pozycję i podświetl ją klikając na jej nazwie.
7. Kliknij klawisz Instalacja (lub dwukrotnie kliknij na podświetlonej pozycji), co rozpoczyna proces instalacji lub uruchamiania programu.
8. Wyjście z menu następuje po kliknięciu na klawiszu Wyjście.
9. W systemie Windows 95 menu zostaje automatycznie uruchamiane po włożeniu płyty do napędu CD-ROM.

Uwaga: Większość programów zawartych na płycie bezwzględnie wymaga uprzedniej instalacji w systemie Windows 95 nakładek WinG i DirectX. W niektórych przypadkach potrzebne jest także zainstalowanie Video for Windows i Quick Time Video. Wszystkie wyżej wymienione rozszerzenia zawarte są na płycie. Podczas uruchamiania programów należy także pamiętać o ustawieniu parametrów ekranu (rozdzielczość, liczba kolorów) zgodnie ze wskazówkami podanymi przez producenta danej aplikacji.

W tym miesiącu szczęście dopisało dwóm osobom:
JERZEMU SIARCE z Nysy, który otrzymuje program "The Interactive Old Testament"
oraz
MARIUSZOWI PLACZEK z Bydgoszczy, któremu przypadła gra "Azrael's Tear"

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

Pokwitowanie dla wpłacającego	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla poczty
.....gr..... słownie złotych groszy jak wyżej wpłacający..... Dokładny adres na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 389219-116639-136-3000 stempel pobrano opłatę zł..... podpis przyjmującego	zł gr..... słownie złotych groszy jak wyżej wpłacający..... Dokładny adres na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 389219-116639-136-3000 stempel pobrano opłatę zł..... podpis przyjmującego	zł gr..... słownie złotych groszy jak wyżej wpłacający..... Dokładny adres na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 389219-116639-136-3000 stempel pobrano opłatę zł..... podpis przyjmującego

LISTY czyli ACTION REDACTION

Witam wszystkich świątecznie, śniegowo i bałwankowo! Za oknem śnieg (mam nadzieję, bo gdy piszę te słowa, jeszcze mamy jesień), przed oknem zaś nasze uśmiechnięte twarzyczki, skierowane są w ekrany monitorów, na których giną ostatnie legiony zielonych najeźdźców, wznoszą się strzeliste budowle, startują do ataku floty gwiazdnych pancerników. Krótko mówiąc, życie wre we wszystkich galaktykach! Nie zwlekajmy więc dłużej, czas rozpocząć podróż ...

Wielka prośba

(...) W numerze wrześniowym zamieściliście świetny program Imagine 3.0 wraz z krótkim opisem, był on pomocny w odpaleniu, ale później trzeba było samemu, mimo że jest on łatwy w obsłudze to lepiej by było, gdybyście poświęcili jeszcze z trzy strony na wyjaśnienie najważniejszych funkcji i klawiszy. (...) Dlatego proszę poświęćcie temu programowi jeszcze trochę czasu, jeżeli szkoda Wam miejsca w czasopiśmie, napiszcie w formie pliku i dodajcie do Cover Dysku. (...)

JoystickMen Lublin

No cóż, propozycja jest sensowna, lecz niewykonalna. A dlaczego? Sytuacja przedstawia się następująco: to fakt, że nasze pismo wykupiło prawa do umieszczenia pełnej wersji, wyżej wspomnianego programu, na Cover CD, ale to wszystko do czego mamy prawo! Nie wolno nam tłumaczyć integralnej części programu, czyli instrukcji obsługi. Pomijając już fakt, że producent zastrzegł sobie udzielanie rad, jak obsługiwać program, i tak nie moglibyśmy tego zrobić - takie posunięcie to jawne popieranie piractwa, w szczególności, że chodzi tu o program do tworzenia trójwymiarowej grafiki. Wiem, że to brzmi trochę dziwnie, ale takie są prawa rynku i nic na to nie możemy poradzić.

Braki

Kochani, dlaczego zabrakło gry "Voyeur 2" na CD 5/96 ??! Dlaczego nie pakujecie płyt w plastikowe pudełka? Dlaczego tak mało konkursów?! (...) (?)

Gry zabrakło na płycie, ponieważ producent nie zatroszczył się o wydanie wersji demonstracyjnej. Przynajmniej my nic o niej nie wiemy, ale jak tylko takowa wpadnie nam w ręce, postaramy się umieścić ją na CD. Plastikowe opakowania, no cóż, staramy się, ale to nie jest takie proste, a poza tym ten szczegółóły wpłynie najprawdopodobniej na cenę, czy tego chcecie? Mało konkursów!? Będzie więcej, ale to w tej chwili sprawa drugorzędna, pracujemy bowiem nad innymi elementami pisma, chcąc aby spełniało ono Wasze oczekiwania w jak największym stopniu.

Propozycje

(...) Bardzo podoba mi się Wasze czasopismo, jeśli można, chciałbym zaoferować 2 propozycje, które mogłyby

uatrakcyjnić wasze pismo:

1. Zamieszczenie plakatu z jakiejś hitowej gry,
2. Zrobić tzw. "DREAM CD", czyli kompakt marzeń czytelników. (...)

Maciek Polewka

Nad kwestią umieszczenia plakatu, rozmyślałyśmy już od jakiegoś czasu, trudno mi w tej chwili powiedzieć coś więcej na ten temat, poza tym, że taka możliwość istnieje, być może już niedługo ... Co do drugiej propozycji - CZŁOWIEKU BINGO! Pomysł chwycił, gratuluję! Na razie nie możemy obiecać, że zrealizujemy go w najbliższym czasie, w każdym razie sprawa jest w toku.

Sprostowanie

Chciałbym nawiązać do listu Łukasza Ćwika z Częstochowy, zamieszczonego w numerze 5/95. Domagam się przeprosin Łukasza. Piszę w odpowiedzi na jego list, że jest w błędzie i, że "AH - 64D Longbow i Apache, to jedno i to samo!", bo podobno pierwsza nazwa to wymysł instruktorów, a druga to nazwa używana przez pilotów. Wybacz Mr.Jedi (wybaczam - Mr.Jedi), ale jest to taka bzdura, że w pale się nie mieści. Przedstawię więc sprostowanie: (tutaj następuje opis historii powstania i produkcji śmigłowca). Jeśli chodzi o gry, to także Mr.Jedi napisał bzdety. Kiedyś firma Digital Integration wypuściła symulator "Apache Longbow". Później ta sama firma wydała "Hind", oparty na tym samym engine co wcześniejszy Apache. Natomiast nowością jest symulator "AH - 64D Longbow Apache", wydany przez Electronic Arts i współpracy Jone's. To są dwie różne gry!

No tak, ale się porobiło. Widzę to tak: za pierwszy zarzut przeproszał nie będę, ponieważ znać na historii lotnictwa się nie muszę (choćby się przydało, wiedzy nigdy za wiele). Co do drugiej kwestii, fakt, powinienem to wiedzieć. Prawda wygląda tak, że zagubiony i odtracony (chlip chlip), błąkałem się po redakcji, w poszukiwaniu odpowiedzi na to pytanie, w końcu ktoś się zlitował (ja nie chcę mówić kto, ale jak strzelił w ten głupi leś!) i udzielił mi takiego, a nie innego wyjaśnienia. Napisałem, a teraz muszę świecić oczami (nie potrzebuję już lampki). Jeśli Łukasz czuje się obrażony, niech będzie: PRZEPRASZAM. Korzystając przeto z okazji, chciałbym również przeprosić małą różową świnkę, czterech pancernych, trzy zielone misie oraz swojego pieska. Dziękuję za uwagę.

Kłopoty z czytaniem

Kupiłem ostatnio CD-Action nr 5/96 wraz z dwoma CD. Nie przejrzałem ich jeszcze dokładnie lecz już za pierwszym podejściem miałem pewne problemy. Problem tkwił m.in. w instalatorze programu Myst (nie ma pod ręką tych kompaktów więc przepraszam za ew. błędy w nazwach). Po uruchomieniu go program pyta o imię, nazwisko, nazwę firmy oraz o (!?) numer seryjny którego nie można ominąć w konwencjonalny sposób. Niestety nie udało mi się zainstalować tego programu. Mam więc dwa pytania: czy jest jakiś sposób na uruchomienie tego programu? Jeżeli nie (i trzeba go zarejestrować) to nie widzę sensu w umieszczaniu takich programów na Waszych kompaktach. Jeśli spotkam się z innymi problemami zbiorę je wszystkie i poinformuję Was. Z góry dziękuję za odpowiedź na łamach CD-Action (...)

Radzisław Kaszczyk

My też nie widzimy sensu zamieszczania takich programów na kompaktach. Doradzam zwrócenie uwagi na element przyklejony do kompaktów, w nim to odszukać należy stronę oznaczoną numerem trzecim i tam przeczytać, o co chodzi.

Mapy

Przeczytałem w październikowym CD-ACTION, że organizujecie nowy konkurs na robienie map do Warcrafta, Heretica itp. Czy w ramach tego konkursu, mogę przesłać wam moje autorskie mapy do Command & Conquer. Tworzę takie mapy i chciałbym je udostępnić większej liczbie graczy. Krystian Smoszna z Tarnowa

Oczywiście że tak! Z pewnością znajdzie się wielu chętnych, gotowych wypróbować Twoje dzieło.

I oto kolejny odcinek komiczny, naszego kącika "Pod wesołym umarlakiem" dobiegł końca. Teraz, gdy już wszystkie batalie zostały wygrane, wszyscy obcy zabici, bogactwa zagarnięte, proponuję zajrzeć pod choinkę, być może znajdziecie tam nowych najeźdźców, nowe bitwy, nowe bogactwa! Bez względu jednak na to, życzę wszystkim smacznej choinki i wesołego karpia, czyli kolorowych świąt i szczęśliwego nowego roku! Dla graczy bowiem, zapowiada się on bardzo atrakcyjnie. Do zobaczenia ... za rok.

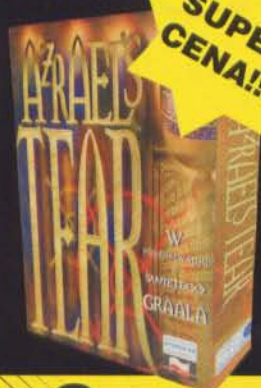
MR.JEDI

**SUPER
CENA!!!**



Assault Rigs
5jwymiar.strzel-kier.czołgiem
~~119.00~~
105.00

Azrael's Tear
przygodówka, grafika 3D
~~146.40~~
135.00



**SUPER
CENA!!!**



Olimpic Games
Atlanta '96, 15 dyscyplin
~~145.00~~
132.00

**SUPER
CENA!!!**

Rok założenia - 1991

HMS S.C.
computers

45-018 Opole
ul. Krakowska 41A
tel./fax (077) 547413

Gry na IBM PC w wersji CD

Tytuł	Cena det z VAT	Tytuł	Cena det z VAT	Tytuł	Cena det z VAT	Tytuł	Cena det z VAT
A-Train	48.80	Encyklopedia PWN	240.00	MEGARACE II	134.20	SIM Fam	48.80
A.D. 2044	122.00	Elk Moon Murder	110.00	Michael Jordan in Flight	39.06	Slipstream 5000	28.06
A.T.F.	134.20	ESPN Extreme Sports	119.00	Navy Strike	105.00	Soccer Stars '96(4 gry)	85.00
Absolute Zero	129.00	Euro Soccer Stars'96	110.00	NBA Jam	133.00	Speed Haste	134.20
Abuse	134.20	Eurofighter 2000 - TFX	189.00	NHL Hockey 95	39.06	Spycraft 3xCD	160.00
Action Soccer	76.00	Extreme Pinball	73.20	Noc	49.90	Star Rangers	122.00
AH 64 Longbow	146.40	F-14 Fleet Defender Gol	73.20	Normality	134.20	Striker'96	119.00
Albion	138.00	Fade to Black	39.04	Nuke It (dodatk. poziomy)	95.00	Strip Poker Pro	135.00
Alone in the Dark Trilogy	177.00	Fatal Racing	73.20	Offensive	135.00	Super Game Pack	129.00
American Civil War	110.00	Fifa Intern. Soccer	39.06	Olimpic Soccer	145.00	Super Karts	79.00
Arcade Pool + Overdriv	61.00	Fire Fight	134.20	Pandora Directive	158.60	Synergist	98.00
Ardennes	110.00	Flight of Amazon Queen	89.00	Pinball 3D-VCR	79.00	Tactical Operation-	
Bastion+Karzel	49.90	Fly and Drive(4 gry)	49.00	Pinball Illusions	79.00	misje Warcraft/Command	79.00
Battle Arena Toshinden	189.00	Front Lines	73.00	Pinball World	79.00	Teenagent	69.00
Battles in Time	95.00	Gender Wars	146.40	Power House	61.00	Tekwar	145.00
Big Red Racing	129.00	Gettysburg	110.00	Premier Manager III De Lux	73.20	Tempest 2000	129.00
Brain Dead 13	110.00	Grand Prix 2	134.20	Psychic Detective	87.84	Terminal Velocity	59.00
Brett Hull Hockey'95	49.00	Heroes of Might & Magic	145.00	QUAKE	165.00	The 11th Hour	122.00
Capitalism	122.00	High Seas Trader	73.00	Rally Championship	67.00	The War College (4 gry)	107.97
Chaos Overlords	129.00	I Have No Mouth & Must.	145.00	Rayman	87.00	Thexder	61.00
Chronicles of the Sword	129.00	Syndicate Wars	87.84	Return Fire	109.80	Thunderhawk 2	155.00
Chronomaster	145.00	International Tennis Ope	115.00	Riddle of Master Lu	145.00	Tilt	79.30
Civilization II	134.20	Ishar Trilogy	89.00	Ripper 6*CD	146.40	Time Commando	134.20
Combat Air Patrol	48.80	Isis	134.00	Road Warrior	73.20	Total Mania	139.00
Command & Conq.+misje	176.90	Johnny Bazookatone	119.00	S.T.O.R.M.	146.40	Top Gun	146.40
Command & Conq.=misje	48.80	Jungle Strike+Desert Strike	35.00	S.W.A.T.-Police Quest 5	134.20	Urban Runner	146.40
Conquest of N. World	149.90	King's Table	36.60	Screamer	134.20	Walls of Rome	29.00
Crusader: No Remorse	134.20	Kingdom o'Magic	167.10	Sea Legends	145.00	Warcraft II CD (IBM)	145.00
Cyber Judas	109.00	Kick Off	134.20	Seal Team	39.06	Warcraft II-levele	79.00
Cybermage	134.20	Koshan Conspiracy	49.00	Settlers II	138.00	Waterloo	122.00
Deadline	119.00	Last Dynasty	87.84	Shellshock	119.00	Wayne, Gretzky	139.00
Decathlon	110.00	Lion	145.00	Shilon-Battleground	122.00	Wing Commander II	39.06
Defcon 5	180.00	Lords of the Realms	79.00	Shivers	122.00	Wing Commander IV	189.10
Destruction Derby	119.00	Machiavelli-Książę/ver.p	39.04	Silent Hunter	134.20	Wipeout	119.00
Dig	39.04	Megapack III (10 gier)	145.00	Silent Steel 4*CD	185.00	Witchaven II	129.00
DUKE NUKEM 3D	135.00	Megapack IV (10 gier)	145.00	Silent Thunder	134.20	World Rally Fever	129.00
Dungeon Master II	139.00	Megapack V (10 gier)	157.00	SIM Ant	48.80	Worms	145.00
Earth Worm Jim	134.00	MEGAPACK VI	159.00	SIM City	48.80	Wrestlemania WFF	119.00
Earthsiege 2	134.20	Megarace	25.00	SIM Earth	48.80	Z	134.20

- katalog gier i programów na Amigę, IBM PC oraz Sony PSX wysyłamy pocztą
- katalog można otrzymać również faksem
- prowadzimy sprzedaż wysyłkową: hurtową i detaliczną (na koszt odbiorcy)

KORZYSTNE WARUNKI DLA PARTNERÓW HANDLOWYCH (RABATY, PŁATNOŚCI)

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM: CD PROJEKT, L.K. AVALON, MARKSOFT.

SPRZEDAWCA GIER I PROGRAMÓW FIRM: IPS, MIRAGE, TIMSOFT, TECHLAND, CARTALL I INNYCH

Nasze produkty możesz również kupić w:



Przedsiębiorstwo Informatyczne - Nysa, ul. Parkowa 7, tel./fax (077) 337069